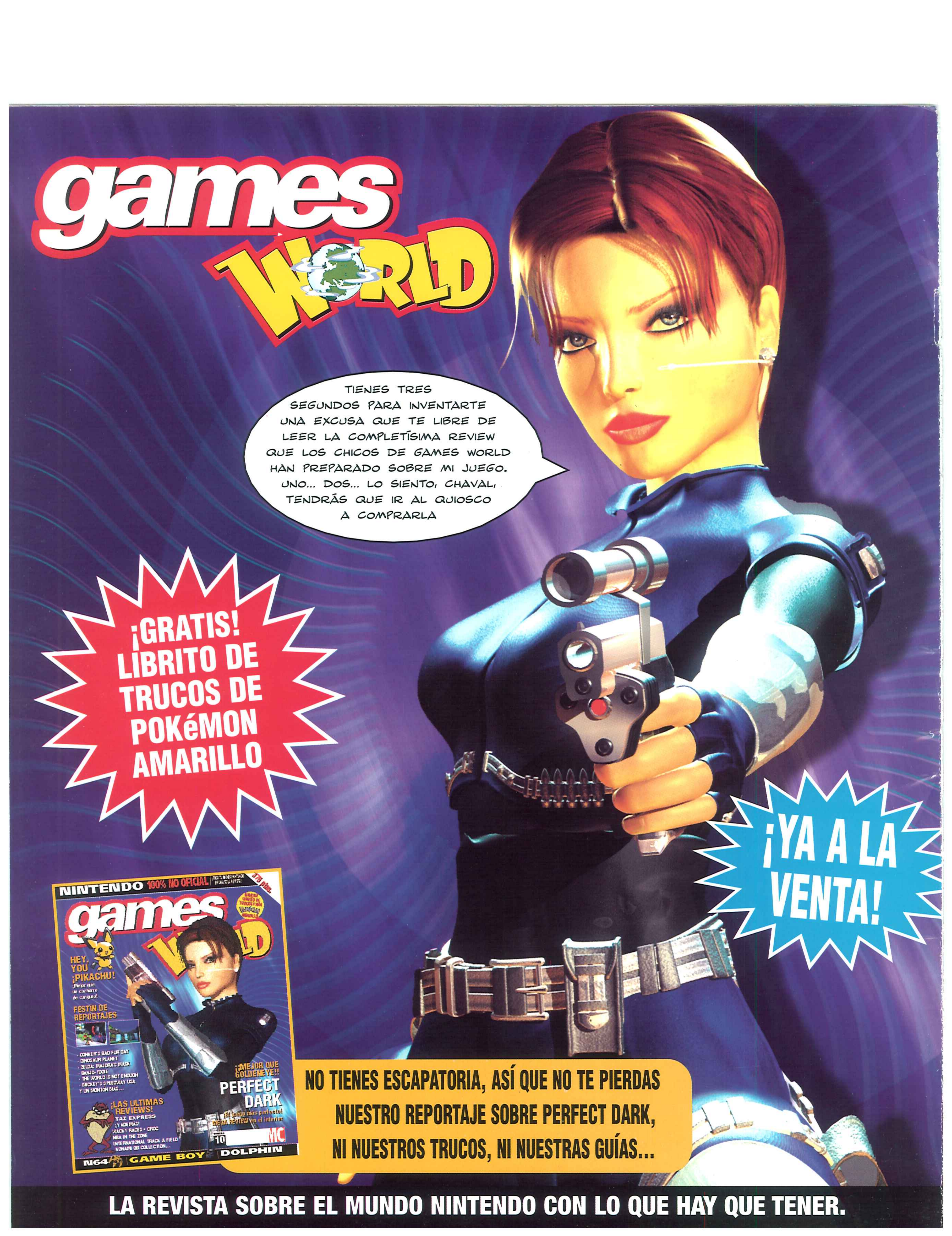


¡MÁS ANÁLISIS! ¡MÁS NOTICIAS! ¡MÁS TRUCOS! ¡M
LA REVISTA PARA LOS FANS DE NINTEN
MC
Nº 32
375 Ptas
2,25 €
Edición española
LIBRITO GRATIS
Zelda Ocarina of Time
64 MAGAZINE
ANALIZAMOS POKéMON
ESPECIAL PIKACHU
planet GAME BOY
ZELDA
MAJORA'S MASK
¿Mejor que Ocarina of Time?
La respuesta en la página 29
DINOSAUR PLANET
¡El asombroso RPG de Rare!
CONKER'S BFD
¡Más guarrete que Iñigo!
Cómo arrasar en
POKéMON STADIUM
ETERNAL DARKNESS
TUROK 3
00032
8 414090 102780


games WORLD
TIENES TRES SEGUNDOS PARA INVENTARTE UNA EXCUSA QUE TE LIBRE DE LEER LA COMPLETÍSIMA REVIEW QUE LOS CHICOS DE GAMES WORLD HAN PREPARADO SOBRE MI JUEGO. UNO... DOS... LO SIENTO, CHAVAL, TENDRÁS QUE IR AL QUIOSCO A COMPRARLA
¡GRATIS! LIBRITO DE TRUCOS DE POKéMON AMARILLO
¡YA A LA VENTA!
NINTENDO 100% NO OFICIAL
games WORLD
HEY, YOU ¡PIKACHU!
FESTÍN DE REPORTAJES
¡MEJOR QUE GOLDENEYE!!
PERFECT DARK
¡LAS ULTIMAS REVIEWS!
N64 GAME BOY DOLPHIN
NO TIENES ESCAPATORIA, ASÍ QUE NO TE PIERDAS NUESTRO REPORTAJE SOBRE PERFECT DARK, NI NUESTROS TRUCOS, NI NUESTRAS GUÍAS...
LA REVISTA SOBRE EL MUNDO NINTENDO CON LO QUE HAY QUE TENER.



Número 32 31 de agosto
2000

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.

Redacción:
Es Decir, S.L.
C/Riera Alta, 8, pral. 2ª
08001 Barcelona
Tel. 93 329 97 48

Director edición española:
Sergio Arteaga

Director técnico:
Federico Pérez

Jefe de redacción:
Francisco Carmona

Maquetación Electrónica:
Esther Artero

Colaboradores:
Miquel López, Raquel García,
Pepi Martí, J. J. Mussarra

Dirección Editorial:
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Publicidad:
Directora de ventas: Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es
Pº San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Publicidad de Consumo
Dòmenec Romera
Pº San Gervasio, 16-20, 080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Publicidad
Alfredo López

Publicidad
Pilar González
C/Orense 11, 28020 Madrid
Tel.: 91 417 04 83 • Fax: 91 417 05 33

Suscripciones
Manuel Nuñez
Tel. 93 254 12 58

Filmación y Fotomecánica:
MC Ediciones Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Impresión:
ROTOGRAPHIK Tel: 93 574 37 44

Depósito Legal: B-48212/97
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución:
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rey, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro Polígona Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sudamerica, 1532. 1290, Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: **Huesca y Sanabria** Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, nº 220 Colonia Anahuac-Delegación
Miguel Hidalgo. 03400 México D.F.
Tel. 545 65 14
Estados: AUTREY
D.F.: Unión de Voceadores

ARI Asociación de Revistas de Información

MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20
Tel.: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
08022 - Barcelona

BIENVENIDO A 

El 26 de junio de 2000 pasará a la posteridad como una fecha clave en la historia de la humanidad. Ese día, los presidentes de Estados Unidos y del Reino Unido, Bill Clinton y Tony Blair, respectivamente, anunciaron que el genoma humano -nuestro código genético- ha sido casi descifrado. Las repercusiones que va a tener este hito son difíciles de sobredimensionar.



A decir de los científicos, el 99,8% de los 3.120 millones de datos que componen nuestro genoma son idénticos en todos los seres humanos; por tanto, el *minúsculo* 0,2% restante es responsable de que no haya dos personas iguales. Algunos científicos creen que el conocimiento de ese 0,2 % iluminará regiones de la psique humana hoy en penumbra. En este sentido, no cabe duda de que el conocimiento de nuestro ADN nos ayudará a predecir las conductas violentas más groseras, y la controvertida eugenesia permitirá combatir las bases congénitas de la esquizofrenia o la psicosis.

Por otro lado, este poder sobre el código genético humano encierra sus peligros. Aunque sea improbable, un hipotético estado totalitario podría neutralizar la amenaza de insurrecciones manipulando ciertos genes de la población a fin de convertir a los ciudadanos en siervos mansos como corderitos.

Con todo, pese al enorme potencial de la genética para predecir y transformar la conducta, sospechamos que el Bien y el Mal seguirán siendo inaprensibles para la ciencia. Siempre quedarán recovecos en la mente opacos al escrutinio de siniestros laboratorios biotecnológicos. Y ese rincón en la sombra que atesora cada humano, oculta una portezuela que conduce a todo un universo, unas veces terrorífico, otras maravilloso; a veces ambas cosas a un tiempo... Acaso en esa dimensión nebulosa, inaccesible para la ciencia, habite la libertad humana.

A medida que el ser humano ahonde en el conocimiento científico de sí mismo, más fascinantes serán las expresiones de eso tan *misterioso* que hay en todos nosotros. Por ejemplo, el heroísmo –esa suspensión del instinto de conservación en aras de la salvación colectiva- seguirá siendo una de las más inspiradoras manifestaciones de *conducta inexplicable*.

En el futuro inmediato se prodigarán los videojuegos que exploten el filón argumental de la manipulación genética. Eso debería plantear dilemas morales a héroes clásicos como Link, pues ¿acaso merece la pena salvar de la tiranía a quienes, privados de ciertos genes, prefieren la seguridad de la esclavitud a la responsabilidad de la libertad? Buen comienzo para un juego de rol...

 PARA LOS FANS DE NINTENDO

Nº 32 31 de agosto de 2000

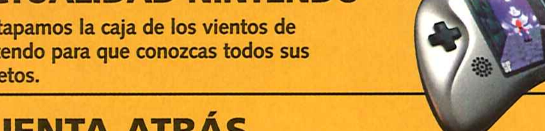
SUMARIO



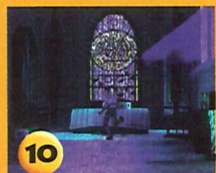
PLANETA 64

ÚLTIMAS NOTICIAS DEL MUNDO NINTENDO

Desde la página 6









SECCIONES

ESPECIAL planet GAME BOY

64 ANÁLISIS

EXAMINADOS, PUNTUADOS Y ACABADOS

Desde la página 48



SUMARIO



LOS MÁS VENDIDOS

1. POKEMON STADIUM + TRANSFER PAK
2. DONKEY KONG 64 + MEMORY EXPANSION PAK
3. INTER. SUPERSTAR SOCCER 64
4. SUPER SMASH BROS.
5. RIDGE RACER 64
6. TUROK: RAGE WARS
7. JET FORCE GEMINI
8. TARZAN
9. RAYMAN 2
10. ARMY MEN SARGE'S HEROES

Fuente: Centro Mail
Tel. 902 17 18 19

Lanzamiento de Dolphin con 'Zelda 128'

Falta ' poco más de un año' para el acontecimiento.

En una reciente entrevista con la revista japonesa on-line Famitsu.com, Miyamoto afirmó que falta 'poco más de un año' para que salga una nueva entrega de *The Legend of Zelda*. Si bien no especificó para qué consola, no hace falta ser un lince para deducir que está hablando de Dolphin, pues no tendría sentido sacar otro juego *Zelda* de 64 bits apenas unos meses después del lanzamiento de *Majora's Mask*.

Por otra parte, Miyamoto reconoció estar trabajando en el desarrollo de juegos en red. Aunque el genio no quiso revelar de qué títulos se trata, nos alegra saber que Nintendo ha tomado conciencia de la creciente popularidad de las partidas en red. Internet es un área estratégica para Dreamcast e, indudablemente, lo será para X-Box, y Nintendo no quiere quedarse atrás en el desarrollo de prestaciones on-line para su consola de nueva generación.

El armadillo invencible

Infogrames se hace con Paradigm Entertainment.

La compañía del armadillo ha adquirido la reputada compañía tejana Paradigm Entertainment, responsable de títulos tan importantes como *Pilotwings 64* y *Beetle Adventure Racing*. Bruno Bonnell, presidente de Infogrames, ha señalado que 'la estrategia de su compañía para América es incrementar el porcentaje de juegos desarrollados internamente y liderar la edición de juegos para consolas de nueva generación'. De ahí la compra de Paradigm, que aporta 80 desarrolladores con la experiencia necesaria para aprovechar al máximo las jugosas licencias en poder de Infogrames.



△ *Infogrames lleva ahora las riendas de Paradigm, responsables de Beetle Adventure Racing, de Paradigm.*

En Navidad... Game Boy Advance

La sucesora de la Color saldrá este año en Japón.

A pesar de su extravagante apellido, el señor Hongo, jefe de Relaciones Públicas de Nintendo Japón, siempre tiene cosas serias e importantes que decir. En su última alocución, el ejecutivo ha confirmado que la GBA saldrá en Japón entre noviembre y diciembre de este año. Asimismo, Hongo recordó que Nintendo está trabajando en un adaptador que permitirá conectar la nueva portátil a un teléfono móvil. Aunque el representante de Nintendo hizo referencias a los planes de Nintendo América de lanzar la Dolphin antes de marzo del 2001, ha advertido que no hay ninguna fecha decidida para el mercado japonés. Curiosamente, Hongo ha precisado que le preocupa mucho más planificar el lanzamiento de la Dolphin en Albacete y Pontevedra. (Sí, nos lo hemos inventado, ¡qué pasa!)



▷ *Con todos ustedes, el señor Hongo, jefe de Relaciones Públicas de Nintendo Japón.*

Cría erizos y te sacarán los ojos

Sonic planea su desembarco en la Dolphin.

Parece imposible, pero Yuji Naka, miembro de Sonic Team -el equipo de desarrollo que creó a Sonic-, ha apuntado la posibilidad de que la mascota de Sega protagonice un juego para Dolphin. Esta extraordinaria circunstancia resultaría de la recién conquistada independencia de esta compañía respecto a Sega, a la que estaba ligada por un contrato de exclusividad similar al que vincula a Rare con Nintendo. Por otro lado, Naka manifestó su reservas hacia PlayStation 2, 'por todos los problemas que está teniendo', toda vez que señaló su interés por Dolphin y X-Box. La verdad es que estamos ansiosos por asistir al duelo a muerte entre el erizo virtual más famoso de la historia y el fontanero ídem.

¿Se pasará Sonic a Nintendo, siguiendo el ejemplo de Lara Croft, otra tránsfuga de postín? ▷

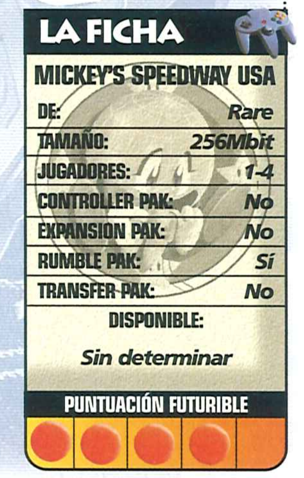


ESPECIAL E3 ESPECIAL E3 ESPECIAL E3 ESPECIAL E3 ESPECIAL E3 ESPECIAL E3 ESPEC



Primera impresión...
Nos pareció igualito a Diddy Kong Racing, excepto que aquí no hay ni barcos ni aviones. Para pasar una curva has de saltar y luego derrapar, maniobra que parece calcada del Super Mario Kart original. Las armas: poco potentes. Si quieres hacer el ridículo, juega el modo Profesional y los karts rivales te sacarán vueltas de ventaja ¡en una carrera a tres vueltas!

Gráficos
Reconocerás a los personajes al instante, y los fondos parecen el complemento ideal a ratones que poseen la facultad de hablar y perros medio humanos. La velocidad es la adecuada. Vamos, un encanto.



LA FICHA

MICKEY'S SPEEDWAY USA	
DE:	Rare
TAMAÑO:	256Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE



Puedes escoger entre seis personajes nada más empezar, pero hay alguno más oculto.

Mickey deja marcas de neumáticos en el asfalto tras derrapar.

Es igual de rápido con dos jugadores.

Ciudades muy detalladas ilustran algunos niveles.

Mickey's Speedway USA

El nuevo juego de carreras de Rare enciende su motor.

Qué harías si fueses Mickey Mouse y unas comadrejas hubiesen secuestrado a Pluto? Clarísimo: montarte en un kart y recorrer los EE.UU. con el fin de rescatar al fiel sabueso de las garras de esos granujas.

Mickey's Speedway USA es un divertido juego de acción a lo *Mario Kart* que coloca al volante de monoplazas provistos de turbo a Minnie, Daisy, Donald, Goofy y al resto de la pandilla. Pese a haber sido creado por la misma compañía que *Diddy Kong Racing*, el estilo de juego imita más al *Mario Kart* original para SNES, pues hay que saltar y derrapar en las curvas, recoger vales para incrementar la velocidad punta y recurrir a impulsadores en tramos complicados.

Hay cinco Grandes Premios, cada uno dividido en cuatro carreras. Los tres primeros están disponibles desde el principio, pero para desbloquear el cuarto deberás ganar el oro en los tres anteriores y sólo podrás correr en el último circuito después de encontrar los ítems imprescindibles que había escondidos en los anteriores. Todos ellos están situados en los EE.UU., por lo que turistas (y nativos) podrán admirar y reconocer sitios de interés como el parque de Yellowstone o el Gran Cañón, así como varios rincones de Nueva York. Sería guay si Mickey participase en una carrera a través de su propio parque temático en Florida.

La característica imagen Disney y los continuos comentarios sonoros de los personajes mientras luchan por obtener una plaza en el podio hacen de *Mickey's Speedway USA* un título interesante. Aparte de un modo de batalla que no parecía estar a punto en la versión del E3, parece que al juego le falta poco para estar acabado. Creemos que no tardaremos mucho en verlo y poderlo comparar con *Mario Kart* y *Diddy Kong Racing*.



¡Qué genio! Daisy paga el pato esta vez.

El inconfundible perfil de Mickey.

Indiana Jones

El profanador de templos más famoso.

Aparta de ahí, Lara Croft, el hombre del látigo ha vuelto para reclamar su merecido puesto como primer arqueólogo de acción del mundo.

Siguiendo una línea argumental similar a las de la serie *Tomb Raider*, Indiana Jones tendrá que colgarse de cornisas, saltar profundos abismos y disparar a peligrosos artilugios con tal de evitar que los soviéticos utilicen la legendaria Máquina Infernal y propaguen así el comunismo a otras dimensiones más crédulas. Lara aún no había nacido cuando Indy ya hacía todo esto, pero es que en esta conversión actualizada de un juego para PC, nuestro héroe lo hace mejor que nunca. Esta versión cuenta con muchas mejoras respecto al juego de ordenador, entre ellas: movimiento analógico, controles más accesibles, mejor animación y sistema de selección del objetivo al estilo de *Zelda*. El juego ha sido reconstruido desde los cimientos por los expertos en N64, Factor 5, que han echado mano de su propia tecnología de compresión de sonido para dotar a Indy de una amplia gama de sabios comentarios. Mucho más que simple exploración, este título ofrece una carrera en Jeep, *rafting* en aguas rápidas y una sección en vagoneta de mina. Pronto tendremos más capturas e información sobre *Indiana Jones*.



△ Conduces vehículos como ése. Por el momento, son tan rápidos que es difícil controlarlos.

△ Indy se balancea con la ayuda de su inseparable látigo.

Este templo tiene toda la pinta de alojar a algún malvado. ▷

LA FICHA

INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE	
DE:	LucasArts
TAMAÑO	128Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

Primera impresión... *Indy luce súper nítido. La resolución es impresionante y no parece sufrir ninguna ralentización, aunque apenas hay peleas de más de un enemigo a las que enfrentarse. Los controles no son difíciles, gracias a indicaciones según el contexto (una imitación de The Legend of Zelda) que aparecen en la esquina superior. Puedes acceder a los ítems con los botones C, y A y B suponen movimientos diferentes dependiendo de lo que estás haciendo y el objeto que sujetas.*

Mejorado *No habiendo jugado nunca la versión original para PC no podemos decir el grado de mejora que esta versión aporta, pero ya que no existe cosa igual en la N64, esta apuesta nos parece muy emocionante. La parte del Jeep que jugamos es increíblemente rápida y la cámara no está nada mal.*

Bomberman 64 The Second Attack

La explosiva "triquela" de Hudson.

Bomberman 64 y Hero nos hicieron llorar de pena, por lo que casi habíamos perdido las esperanzas de que Hudson pudiera devolver el viejo encanto a la serie Bomberman. Sin embargo, parece ser que gracias a *Bomberman: The Second Attack* la N64 gozará al fin del placer explosivo que se merece.

El modo historia para un jugador, que siempre ha sido lo peor de Bomberman para N64, hace su inevitable reaparición, pero esta vez viene acompañado de siete niveles temáticos, múltiples finales, nuevos tipos de bomba (de hielo, rayo y fuego) y un personaje muy útil llamado Pommy, que necesita comer para desarrollar sus habilidades. De todas maneras, si quieres pasarlo de rechupete no cuentes todavía, por si acaso, con el modo para un jugador de *Second Attack*.

El multijugador, en cambio, sí vale la pena seguro. Al igual que el modo cooperativo para dos jugadores (protagonizado por Pommy) y un modo para cuatro jugadores a pantalla partida muy competitivo, el modo Arena se ha dejado llevar por sus raíces de la SNES e incorpora aproximadamente diez mapas planos, bombas que puedes patear y pocos reforzadores que sean innecesarios. Recemos para que este título no se tuerza.



△ Pánico en el metro. Parece una escena de la película Matrix.



◁ Un gas verde ha inundado la zona. Apesta, pero no es venenoso.



El tipo cargado con bombas puede deshacerse de ellas, lanzándolas y pateándolas. ▷

LA FICHA

BOMBERMAN 2	
DE:	Nintendo/Hudson
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

Primera impresión... *Después de la decepción que nos llevamos con los dos Bomberman anteriores y la terrible versión japonesa Bomberman B-Daman, no esperábamos gran cosa de Second Attack. Y aunque no supone un gran avance respecto a los otros títulos de la serie, éste es el mejor de todos. La jugabilidad no se aleja tanto de la clásica fórmula de SNES y se compone de muchos niveles de plataformas en 3D.*



Multijugador *Hudson se cargó el modo multijugador en el primer Bomberman para N64 y se olvidó por completo de él en el segundo, así que fue un alivio ver los tradicionales mapas en 2D y muchos de los reforzadores clásicos de los juegos Bomberman de antaño.*

GO! GO! ▷

JUGADO EN EL SALÓN E3

Battle for Naboo

El salto al espacio de Factor 5.

¿Cómo? ¿Otro juego de carreras basado en *Episodio 1*? ¿No habíamos jugado a él antes? Bueno, en realidad, *Battle for Naboo* va más de tiros que de carreras. Es el fruto de una estrecha colaboración entre LucasArts y Factor 5, lo que hace que el juego se asemeje a *Rogue Squadron*, ya que por algo se ha usado el mismo motor.

Esto no quiere decir que sea una repetición. Podrás pilotar los cuatro vehículos principales del juego: el veloz caza N-1, una nave robada a la Federación Comercial, el imponente Gian y el STAP, una especie de tanque. Por supuesto, el manejo de las naves va a ser totalmente diferente entre una y otra. Aunque no hay nada cierto, se supone que, como en *Rogue Squadron*, habrá una flota secreta de vehículos que podrás desbloquear más adelante.

El argumento del juego toma un rumbo diferente, pues sigue los pasos del teniente Gavyn Sykes en su valiente lucha por liberar al planeta (¿te haces una idea?), aunque en algunos momentos clave retomará el hilo de la película.

Factor 5 nos enfrentará a diferentes tipos de combate, como ataques tierra-tierra, aire-aire y aire-tierra. Aún es un misterio cómo se desarrollarán exactamente los ataques, pero estamos impacientes por conocerlo. Sabrás más en cuanto nos lleguen más noticias.

Primera impresión...
Recuerda un montón al anterior juego de la serie, Rogue Squadron, *aunque esta vez los gráficos tienen mejor aspecto, hay menos niebla y más misiones que cumplir.*



Perspectivas
La combinación Star Wars y N64 ha sido un puntazo en el pasado. Seguro que este juego repite el éxito.

LA FICHA

BATTLE FOR NABOO	
DE:	*Nintendo*
TAMAÑO:	N/D
JUGADORES	1
CONTROLLER PAK:	N/D
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	N/D
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	*Sin determinar*

PUNTUACIÓN FUTURIBLE



Se parece al caza Naboo que puedes pilotar en RS como truco.

Colinas exuberantes. ¿No te recuerdan a Mario Golf?

Los artistas gráficos de Factor 5 han hecho un buen trabajo.



Eternal Darkness

Abrid paso a la oscuridad...

Silicon Knights, los creadores del fantástico *Blood Omen: Legacy of Kain* para PlayStation, nos presentan otra experiencia en 3D maravillosa, aunque intensamente turbadora. Esta compañía canadiense ha firmado recientemente un contrato con Nintendo, lo que significa que, como Rare y Retro, va a diseñar juegos exclusivamente para la firma japonesa.

En este juego serás el protagonista de una aventura con 13 personajes distintos (pasarás de uno a otro llegado cierto momento) que se extiende a lo largo de un período de 2000 años. Esto, obviamente, quiere decir que habrá una gran variedad de localizaciones, así como de armamento adecuado a cada entorno: desde una espada romana a la más sofisticada arma nuclear. Un cartucho del tamaño de un mamut que se supone incorporará efectos de sonido en Dolby Surround.

Una de las opciones más interesantes, sin embargo, será el contador de cordura. El hecho de ver cosas extrañas hará descender el contador, lo que afectará a tu personaje, y el control será distinto si la barra está demasiado baja, con lo que se sucederán "cosas extrañas".

La historia es una clara reminiscencia de la serie Cthulhu de H.P. Lovecraft: imponentes y perversas criaturas que una vez dominaron la Tierra, pero que quedaron atrapadas en el hielo. El juego mostrará los intentos de estos seres por volver a doblegar a la Humanidad.

El sistema empleado por la cámara es muy similar al de los juegos *Resident Evil*, aunque mucho más interactivo, pues usa auténticas 3D. ¡Estamos tan impacientes!

Primera impresión...
Se necesitan horas para llegar a explorar y conocer un juego de esta capacidad, y eso resulta imposible en el tumultuoso ambiente del E3. Aún pesa una gran incógnita sobre la jugabilidad, pero ni que decir tiene que Eternal Darkness va a ser un debut de lujo de Silicon Knights en la N64.

Cámara
Cambia de ángulo en momentos determinados del juego, igual que en Resident Evil. De hecho, cambiaba con demasiada frecuencia, con lo que complicaba más la partida. Es algo a lo que hay que acostumbrarse. En suma, el juego no es el típico mata-y-avanza.



LA FICHA

ETERNAL DARKNESS	
DE:	*Nintendo*
TAMAÑO:	512Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	N/D
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	N/D
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	*Sin determinar*

PUNTUACIÓN FUTURIBLE



Este centurión padece lo suyo en esta secuencia de vídeo.

Un convento medieval. ¿Será de clausura?

Dar la mano a una demoníaca criatura sin piel no apetece mucho.



¿Qué hace un avión aquí en medio? Inyéctale una sobredosis de cartuchos explosivos.

Deja que ese jefe barrigón se acerque. ¡Pitas, pitas!

Estos macizos Pur-Lin deforman el suelo.

Turok 3

Vuelve la caza de dinosaurios.

Después de jugar una versión muy precaria de *Turok 3* el mes pasado, fuimos al encuentro de David Dienstbier, el creador de toda la serie Turok, para que nos informara de la evolución que sigue el juego.

Y pudimos comprobar que ha habido grandes cambios con respecto a la jugabilidad tradicional de *Turok*. Por ejemplo: los objetivos de las misiones evolucionan a medida que avanzas por los niveles, la variedad de artilugios incluye unos prismáticos de visión nocturna y un gancho-arpón y los puntos para guardar ya son historia. La mayoría de jugadores odiaba tener que andar kilómetros hasta llegar a un punto para guardar ("Les comprendo muy bien", comenta Dienstbier). *Turok 3*, sin embargo, te deja guardar donde quieras.



Una buena perspectiva para presenciar la muerte del bicho.

Otra reliquia de la que *Turok 3* se ha deshecho es la ya familiar espesa niebla. Esta vez el horizonte no es blanco y puedes ver hasta donde la vista te alcance. También aparecen efectos como ondas expansivas y llamas. Este *shoot 'em up* fue el único de la feria que no parecía una chapuza al lado de *Perfect Dark*.



LA FICHA

TUROK 3	
DE:	Acclaim
TAMAÑO:	256Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	25 de Agosto

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

Primera impresión... Ha mejorado tanto desde la última vez que pudimos echarle una miradita que parece completamente distinto. Había pocos juegos en la feria que estuvieran a la altura de los gráficos de Turok 3, y lo que más sorprendió fue la nitidez de éstos en alta resolución. El sistema para apuntar funciona mucho mejor.

Multijugador Hay 32 palestras, 8 de las cuales ya aparecían en Turok 2 y Rage Wars. La versión del E3 no disponía de "bots", pero el juego era rápido y nítido en alta resolución con cuatro jugadores humanos.

Escenas de vídeo Acclaim ha llenado el rostro de cada personaje con polígonos y detalles, lo que les dota de una gran variedad de expresiones faciales durante los 40 minutos de escenas de vídeo.

Mega Man 64

El muchacho de azul se pasa a las 3D.



Hay un buen equilibrio entre escenarios interiores y exteriores.

¡No huyas, Mega Man! ¡Cobarde!

Hace años que *Mega Man* se perdió en la jungla de los videojuegos, pero Capcom presentó en el E3 *Mega Man 64* una aventura, según ellos, totalmente nueva del héroe vestido de azul. En realidad, *Mega Man 64* es una conversión directa de *Mega Man Legends*, el juego para PlayStation que ya ha cumplido dos añitos de vida.



Unos encantadores robots llamados Servbots conducen esos tanques.

Aunque eso no es del todo malo. La interesante mezcla de aventuras en 3D, acción RPG y tiros a go-gó que presentaba *Mega Man Legends* convierte a *Mega Man 64* en un título apasionante de vago parecido con Zelda.

Los primeros minutos de juego ya te deparan intensos tiroteos en pasillos estrechos, la exploración de un bullicioso pueblo y una batalla con robots gigantescos en la ciudad rebosante de rascacielos. Intercaladas entre los niveles hay unas preciosas secuencias de vídeo y los personajes son una monada, sobre todo tu alocado compañero de fatigas, un mono muy bailarín.

Para la versión de N64, Capcom ha prometido que incorporará mapas con nuevos diseños, gráficos mejorados y un modo contrarreloj, en el que podrás ganar uno o dos premios si finalizas el nivel en el tiempo marcado. Más información en próximos números...

LA FICHA

MEGA MAN 64	
DE:	Capcom
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

Primera impresión... En una máquina entre otras dos con demos de Resident Evil Zero, este juego no parecía muy impresionante. Le delatan sus raíces PlayStation, aunque los gráficos simplistas y estilizados no suponen ningún problema en este tipo de juego. Divertido y de fácil control.



Servbots Los Servbots, los enemigos que la malvada familia Bonne plantifica ante ti son demasiado cucos para despedazarlos. Bueno, casi. Fuera de sus vehículos de protección, corren para esconderse entre la hierba alta que les pille más cerca, con lo que les perderás de vista. Por suerte, Mega Man 64 te permite acabar con ellos antes de que consigan escapar.



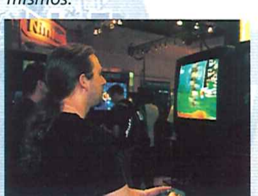


Paper Mario

Mario se queda plano.

Primera impresión... *Tenía una pinta fenomenal, pero como el texto estaba en japonés, era muy difícil hacer progresos en el juego.*

Combates *Cuando te topas con un enemigo, la pantalla cambia inmediatamente a modo de batalla. Las opciones que Mario tiene se visualizan en globos sobre su cabeza. Después de cada asalto, los aliados que están de tu parte pueden decidir por ellos mismos.*



LA FICHA

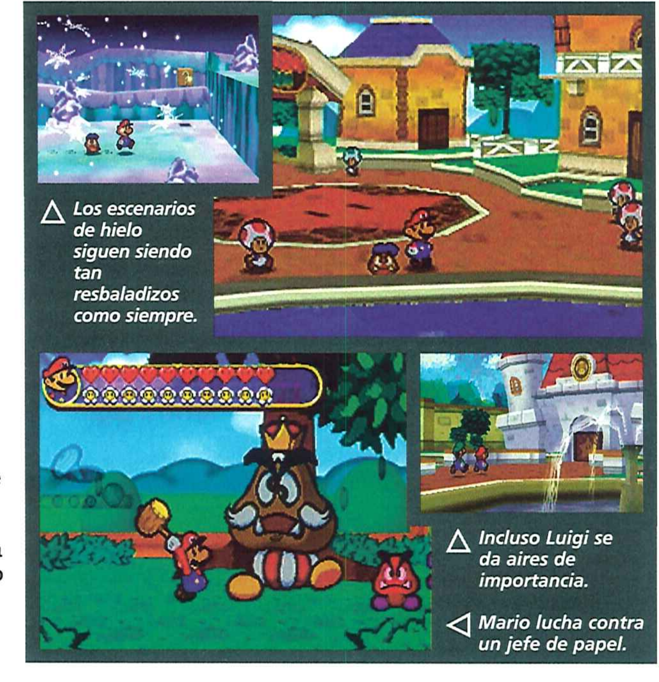
PAPER MARIO	
DE:	Nintendo
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

Es el sucesor del juego para SNES *Super Mario RPG*, y pudimos contemplarlo en el salón Space World del año pasado, cuando aún se lo conocía como *Super Mario Adventure*. Ahora se llama *Paper Mario* (o *Mario Story* en Japón) y, a pesar de sus muchos títulos, el juego es inconfundible.

El juego debe el nombre al fantástico estilo visual en el cual la animación de todos los personajes parece estar hecha con hojas de papel. Los fondos son sólidos, pero como Mario es más ligero que una pluma, puede colarse por portales y rendijas súper estrechas. Aunque hay algunas fases con *scroll* en esta aventura en 2D, la mayor parte de la acción requiere habilidades roleras. Las batallas son por turnos y, al igual que en *Pokémon*, tendrás que escoger un ataque de la lista y después esperar para ver las consecuencias.

Te encontrarás con más personajes a lo largo del camino, y puedes recoger objetos para mejorar tu marcador, tras lo cual tus ataques serán más dañinos. Intrigante, aunque a nosotros lo que nos intriga más es saber la fecha de lanzamiento en nuestro país.



Los escenarios de hielo siguen siendo tan resbaladizos como siempre.

Incluso Luigi se da aires de importancia.

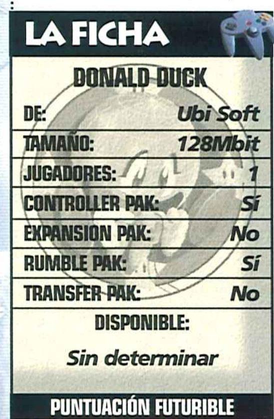
Mario lucha contra un jefe de papel.

Donald Duck

El aventurero de Disney que hace cuac.

Primera impresión... *Debido a que el cartucho estaba aún en una fase muy prematura y fallaban algunas de las cosas, sería injusto emitir un juicio sobre el juego. Aun así, parecía bastante bueno, y había una sección muy tensa en la que el tío Gilito tenía que escapar de un perseguidor corriendo hacia la pantalla. Mejor que la escena equivalente de Tarzan.*

Tecnología *Había un menú de selección de niveles muy práctico, así que los visitantes del stand de Ubi Soft podían llevarse una impresión bastante aproximada de los 24 niveles de la versión final del juego. Todos ellos parecían variaciones de un mundo 2D, aunque se supone que hay algunos enteramente en 3D.*



LA FICHA

DONALD DUCK	
DE:	Ubi Soft
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

El pato Donald es todo un veterano en los juegos de plataformas de 16 bits, pero ésta es su primera incursión en las 3D. Bueno, más o menos, porque en mayor parte de *Donald Duck: Quack Attack* usa un motor de 2D en mundos en 3D. O sea, como en *Disney's Tarzan*.

Donald y familia disponen de 24 niveles para liberar a Daisy de las garras del malvado mago Merlock. En la versión del E3, el tío Gilito aparecía como segundo personaje jugable, y lucía un aspecto envidiable gracias al mejorado motor de *Rayman 2*.

El carácter cambiante de Donald supone una variante en la tradicional fórmula de los plataformas. Tras repetidas confrontaciones con el enemigo, que ponen a prueba su paciencia, el pato se lanza al aire y empieza a agitar los brazos y piernas como un loco. También hay otros estados de ánimo, y el tipo de ataque especial disponible en ese momento depende del humor del personaje. Ángulos de cámara inusuales, plataformas complicadas y el personaje al que más cuesta entender de Disney: una combinación que puede tener éxito.



El motor de Rayman 2 se hace notar. Este juego no es uno más del montón.

¡Plataformas que desaparecen! ¡Socorro!

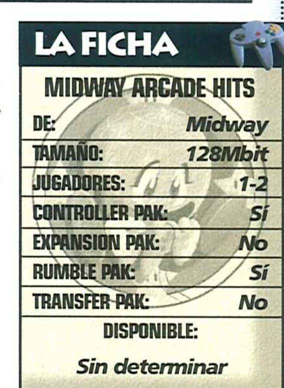
¡Donald ya no graznará más!

JUGADO E3 EN EL SALÓN

Midway's Arcade Hits



◁ Robotron *requiere fuego a discreción.*



¿Alguien se apunta a Joust? ¡Lo sabíamos! ▽



◁ Sinistar *resucitó hace poco como* Armada *para la Dreamcast.*

¿Es el juego original mejor que la versión actualizada en 3D para N64? Buena pregunta. ▷

Vuelven los clásicos de la recreativas.

Después del éxito en los Estados Unidos de *Namco Museum 64*, todo el mundo quiere subirse al tren de lo retro. Midway no es ninguna excepción. Esta recopilación de seis de sus clásicos arcade de principios de los ochenta puede hacer derramar alguna lagrimilla a los treintañeros nostálgicos.

Midway's Greatest Arcade Hits incluye seis "incunables": *Spy Hunter*, un juego de carreras velocísimo con perspectiva en picado; *Tapper*, un extraño juego protagonizado por un agobiado barman; *Joust*, un fantástico *shooter* de pantalla única del cual apareció una versión para la Game Boy Color; y *Defender*, *Robotron 2084* y *Sinistar*, tres juegos de combates espaciales que sentaron las bases para todos los *shoot 'em up* de la historia de los videojuegos.

La idea es que estos seis juegos sean una fiel reproducción de sus versiones arcade correspondientes, por lo que *Midway's Greatest Arcade Hits* será una buena compra. De hecho, las palabras "Volumen 1" que han colado al final del título en el cartucho sugieren que Midway ya planea desempolvar toda una serie de clásicos en un futuro quizá no muy lejano. Conocerás más detalles en el próximo número de la revista. ¡No te lo pierdas!

LA FICHA

MIDWAY ARCADE HITS	
DE:	*Midway*
TAMAÑO:	*128Mbit*
JUGADORES:	*1-2*
CONTROLLER PAK:	*Sí*
EXPANSION PAK:	*No*
RUMBLE PAK:	*Sí*
TRANSFER PAK:	*No*
DISPONIBLE:	*Sin determinar*

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

Primera impresión...
Algunos de estos juegos arcade son verdaderas piezas de museo seguramente desconocidas para los jugadores más jóvenes, así que una recopilación de este tipo tiene su mérito. Defender *continúa siendo unos de los mejores shoot 'em up del mundo y la influencia de* Sinistar *en muchos juegos actuales aún es palpable.*

Emulados
Todos ellos son arcades perfectos, pues ejecutan el código original en un emulador de N64. Los usuarios del PC pueden disfrutar de toda una gama de juegos emulados gratis. En cambio, éste es el único modo de experimentar Defender *en el pad analógico de la N64.*

Scooby Doo

El poder perruno de los 70 se pone de moda.

Basado en la serie de dibujos original que echaban por la tele, *Scooby Doo! Classic Creep Capers* promete ser una fiel reproducción. Para ello, tendrás que enfrentarte a peligrosos delincuentes y misterios sin resolver. No obstante, se ha creado una historia completamente nueva para no dártelo todo tan mascado y, de paso, añadirle un poco de intriga.

Además de atraer a viejos nostálgicos, Scooby Doo hará buenas migas con los jugadores más jóvenes. Juegas como Shaggy, aunque el siempre hambriento chucho que da nombre al juego te acompañará para prestarte su ayuda, eso si puedes entender la jerga perruna en la que se expresa.

El desarrollo del juego aún se encuentra en una fase muy inicial, pero el movimiento analógico de Shaggy incluirá tanto su andar cansino como su característica carrerilla. Entre los escenarios hay un museo encantado, una mansión gótica y una cabaña de montaña habitada por fantasmas. Encontrarás cosas de lo más habitual, como secuencias de persecución o pistas, así como desenlaces sorprendentes y revolucionarios.

Aún es pronto para predecir lo jugable o adictivo que puede ser el cartucho pero, desde luego, emoción retro no le faltará.

△ *¿Recuerdas el grito de guerra de Scooby? ¡Scooby Dooby Doo!*

△ *La conducción no es la especialidad de Shaggy.*

Daphne es la más sexy. Scooby ocupa el segundo puesto. ▷

LA FICHA

SCOOBY DOO	
DE:	*THQ*
TAMAÑO:	*96Mbit*
JUGADORES:	*1-4*
CONTROLLER PAK:	*No*
EXPANSION PAK:	*No*
RUMBLE PAK:	*Sí*
TRANSFER PAK:	*No*
DISPONIBLE:	*Sin determinar*

PUNTUACIÓN FUTURIBLE



Primera impresión...
Bueno, no habla mucho en su favor el hecho de que algunas personas que se paraban ante el stand de Scooby Doo preguntaran: "¿Es para la Game Boy?" Aunque no lo parezca, es como un Resident Evil para jugadores muy jóvenes. Más o menos.



Jugabilidad
Hay una subtrama que tiene que ver con recoger ingredientes para uno de los muchos tentempiés que se zampa Scooby, los Scooby Snacks, aunque los cambiantes ángulos de cámara confundían bastante.



ESPECIAL E3 ESPECIAL E3 ESPECIAL E3 ESPECIAL E3 ESPECIAL E3 ESPECIAL E3 ESPECIAL



JUGADO EN EL SALÓN E3

Rush 2049



◁ ¿Has visto qué nitidez?

En las carreteras hay tráfico. Al menos, seis coches.

△ ¿Un coche familiar en la parrilla de salida?

Extendemos la vista y no vemos ni gota de niebla.



Primera impresión... *Los anteriores juegos Rush han gozado de cierto prestigio en los Estados Unidos, pero aquí son famosos por su difícil manejo y la niebla. Este título, sin embargo, es diferente, pues es el Rush más rápido y nítido de la saga.*

Circuitos *Parece que han sido diseñados con esmero e incluyen más rutas secretas y un montón de vastos paisajes urbanos.*

LA FICHA

RUSH 2049	
DE:	Midway
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-2
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

Las acrobacias automovilísticas de Midway ya van por el número 3.

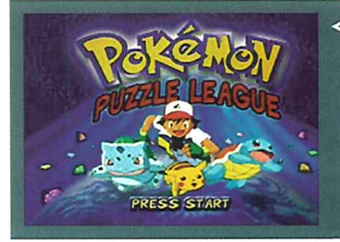
La noticia de que Midway ha abandonado el proyecto de *Stunt Racer 64* significa que *Rush 2049* podrá acaparar la N64 con acrobacias en las que los coches pegan saltos, dan vueltas de campana y quedan para el desguace. De momento, parece que va por buen camino.

La versión del E3 no estaba ni mucho menos acabada, pero en los circuitos de corte futurista por San Francisco ya podías practicar la especialidad de *Rush 2049*: atrevidas acrobacias y velocidad de vértigo. El juego incluye un total de diez circuitos (cuatro de ellos de acrobacias), pero con la opción de los modos inverso y espejo para todas las pistas, las posibilidades aumentan a 40.

Mientras que el manejo flotante de *Rush*, que provoca entusiasmo y animadversión por igual, no ha cambiado, Midway ha eliminado la niebla, los coches demasiado grandes y los gráficos mediocres que caracterizan la saga, lo que convierte a *San Francisco Rush 2049* en una propuesta mucho más atractiva que sus predecesores. Más detalles en el próximo número.



Primera impresión... *Tetris Attack sigue siendo uno de los mejores juegos de puzzles de la SNES y Game Boy, por lo que es reconfortante verlo sano y salvo en semi-3D en la N64. Los controles son perfectos y la parte del cilindro es menos confusa de lo que en un principio parece.*



◁ No nos engañan, este juego es Tetris Attack.

Tu elección ▷ determinará el estilo de juego.



Una ▷ pokésintonía suena mientras te preparas para la partida.

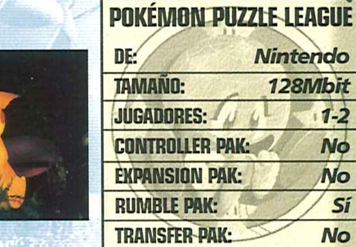


Pokémon Puzzle League

Esta ▷ variante de juego es en 2D.



Pokémon *Decepciona un poco el escaso protagonismo de los monstruos. Te presentan el juego como Pokémon, pero cuando llega la hora de jugar, Pikachu actúa de mero espectador.*



LA FICHA

POKÉMON PUZZLE LEAGUE	
DE:	Nintendo
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-2
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	24 de septiembre

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

Tres en línea.

Así que éste es el misterioso *Pokémon Attack*. El juego que entró de puntillas en el programa de lanzamientos de Nintendo unos meses atrás ha dado la cara en Los Ángeles, aunque bajo el título de Puzzle League.

El cartucho recuerda mucho al clásico *Tetris Attack*, protagonizado por Yoshi en la SNES. A partir de un espacio lleno de bloques de colores, el objetivo es intercambiar parejas y crear líneas en vertical, horizontal o diagonal de tres tejas del mismo color, que después desaparecen. A diferencia de *Tetris Attack*, en *Pokémon Puzzle League* el espacio es cilíndrico y va girando, lo que significa que tu agotado cerebro a menudo tiene que pensar en las tejas que no están a la vista. Te resultará frenético y muy difícil, pero no podrás parar de jugar.

Por desgracia, la única función de Pikachu y compañía es bailar al fondo de la pantalla, pero tan sólo por eso deberíamos hacer un huequecito en nuestros corazones para *Puzzle League*. Llegará en septiembre.

Aidyn Chronicles

Última llamada para todos los aficionados a los RPG.

¡Por fin vamos a recibir la visita de un nuevo juego de rol! Ahora que parece que *Ogre Battle 3* y *Mother 3* no van a llegar, el despampanante *Aidyn Chronicles* amenaza con eclipsar esta ausencia.

El juego de THQ coloca a los juegos de rol en su sitio: un mundo en el que guerreros, hechiceros y ladrones unen sus fuerzas para acabar con el mal. La banda de diez personajes que puedes controlar en *Aidyn Chronicles* incorpora a caballeros de armadura brillante, hechiceros barbudos y guerreros despeinados, cada uno con sus propias habilidades y debilidades, que salen a la luz durante los enfrentamientos.

Aunque los complejos combates contra los monstruos del lugar que acechan tu camino son la "chicha" de *Aidyn Chronicles*, lo que más destaca del trabajo de los desarrolladores H2O es ese deambular por el juego a tiempo real. Desiertos helados, bosques frondosos y aldeas antiguas: un derroche de imaginación y fantasía que uno alcanza a distinguir desde la distancia y sin rastro de niebla.

Aidyn Chronicles tenía muy buena pinta y la visita al E3 nos la ha confirmado.



△ *Uno de los jefes del juego.*

▽ *Los ataques enemigos te sorprenderán en muchas ocasiones.*





LA FICHA

AIDYN CHRONICLES	
DE:	THQ
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Septiembre

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

Primera impresión...
Aidyn Chronicles promete un argumento no lineal, así que equivocarse supone seguir una nueva ruta, con pruebas distintas y un final de juego alternativo.
La mayoría de personajes que encuentras en las aldeas y pueblecitos serán amables con tu héroe, Alaron, pero otros se mantendrán neutrales y algunos necesitarán una buena dosis de persuasión antes de que decidan ayudarte.



Combates
El combate por turnos se activa en el momento en que te topas con un enemigo, acentuando el énfasis en los ataques mágicos, pero dejándote poca libertad de movimiento para esquivar los ataques.

Cat Roots

Misterio felino.

En todas las ferias se presenta un juego sorpresa, como mínimo, y el E3 de este año no fue la excepción. *Cat Roots* apareció en el stand de Nintendo en el último minuto, sin que nadie pareciera saber nada de él. Se mostraba como vídeo en un monitor de una esquina, franqueado por las demos de *Turok 3* y *Resident Evil Zero*, y la mayoría de la gente pasaba de largo por delante de él cuando iba a ponerse en la cola de *Mario Tennis*.

El vídeo empezaba con la imagen de una gata cantante de ópera que es asaltada por un payaso armado con un mazo. En la escena siguiente podía verse a un gato de color morado paseando por un callejón. Luego, aparecía un ratón que apaleaba hasta dejar inconsciente al gato, lo clavaba en la pared con estrellas ninja, lo carbonizaba con un lanzallamas y, como remate, insertaba los restos felinos en su cola, a modo de pinchito. Eso fue todo.

No sabemos si ésas eran escenas del juego o secuencias de vídeo, pero las fotografiamos. Los rumores dicen que el desarrollo de *Cat Roots* corre a cargo de Marigul. Esperamos ser más precisos el mes que viene.

LA FICHA

CAT ROOTS	
DE:	Nintendo
TAMAÑO:	N/D
JUGADORES:	N/D
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE



△ *Este payaso ataca a Soprano con un mazo. Morado debería salvarla (creemos)*



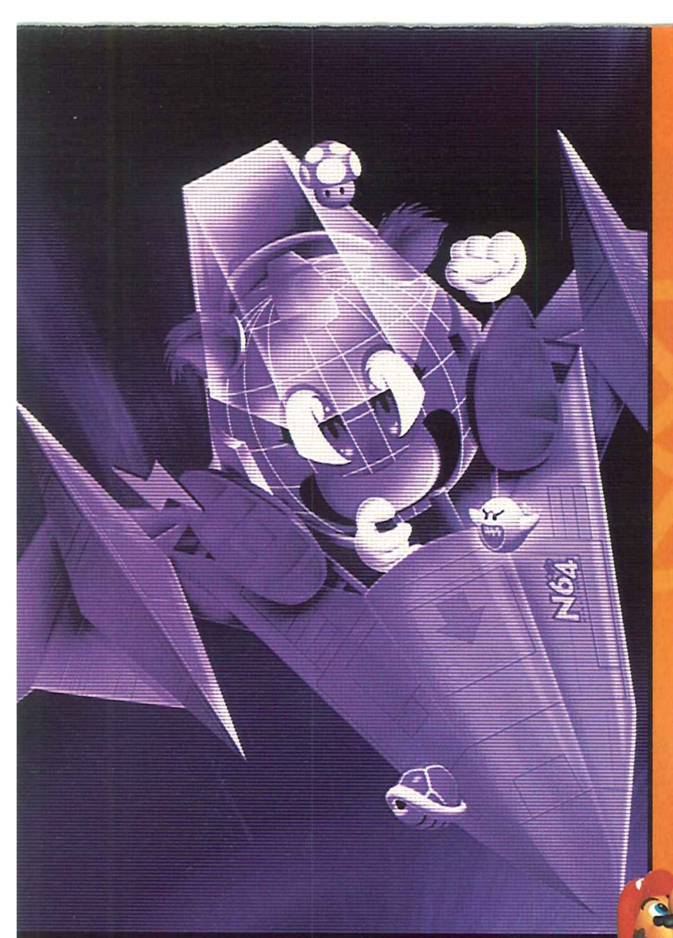
△ *Perdanad la calidad de las fotos...*

◁ *... pero ni siquiera Nintendo disponía de capturas.*

Primera impresión...
Los gráficos eran espléndidos y el sentido del humor muy negro. Imagínate a Rasca y Pica de los Simpsons en 3D y sabrás qué puedes esperar. Aunque era nítido y rápido, el rumor de que Cat Roots era en realidad un juego para Dolphin es difícil de creer. Estaba bien, pero no tanto.



Jugabilidad
Puesto que el vídeo no tenía texto en pantalla, imaginamos que eran escenas de cine. En cuanto a la jugabilidad, no se sabe. Quizá sea un juego de plataformas.



VISIÓN DE FUTURO

Desciframos las claves ocultas de los grandes lanzamientos para N64

¿TODAVIA QUIERES MÁS?

Pues, échale un vistazo a nuestra sección Planeta 64. GO! GO!



Toda ardilla tiene sus prioridades. En este caso, no se puede ser más claro.

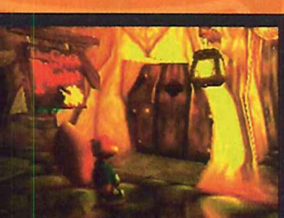
¡Si este monstruo de fuego supiera la que le prepara nuestro amigo Conker!

JUGADO EN EL SALÓN E3

CONK BAD

Agarra una pistola y te parecerá estar en Jet Force Gemini.

Lo siento, pero eso no es un lanzallamas.



A pesar del atractivo del humor soez y otros encantos, resulta imposible no fijarse en los maravillosos gráficos.

LA FICHA

CONKER'S BAD FUR DAY	
DE:	Rare
TAMAÑO:	256Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

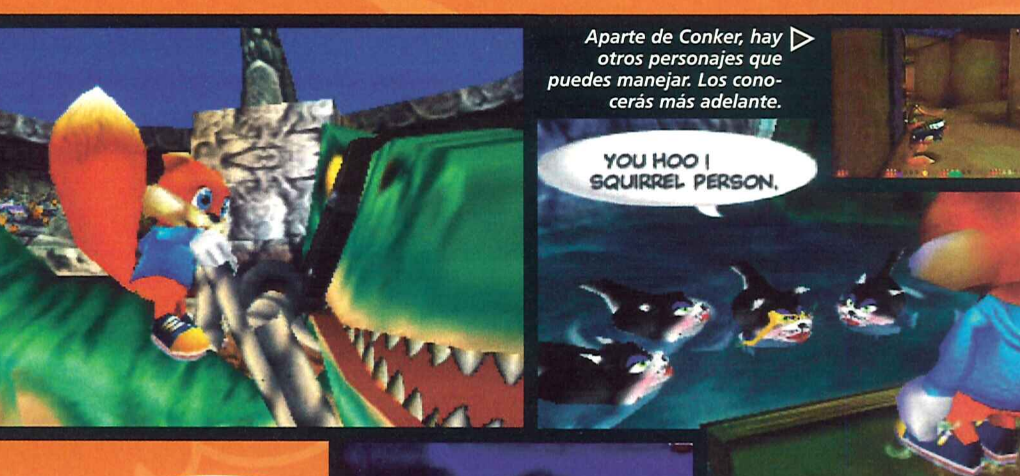








Te presentamos a Greg, la muerte en persona. Es la mar de cachondo.



Utiliza a este dinosaurio para despellejar el trasero del cavernícola.

Aparte de Conker, hay otros personajes que puedes manejar. Los conocerás más adelante.



A la pobre ardillita le persigue un enorme pez.

Iluminación psicodélica en un nivel muy colorista. Se nota la experiencia de Rare.

ER'S FUR DAY

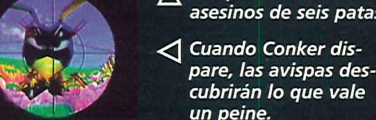
el más bello...ta

Los incondicionales de esta personajillo conocerán el largo y lento vagar que ha sufrido a lo largo de tres años. Apareció por primera vez en el E3 de 1997 como protagonista de *Conker's Quest*, juego cuyo lanzamiento estaba previsto para finales de ese mismo año. Cuando desapareció del mapa sin previo aviso, presuntamente para ser reemplazado por *Twelve Tales: Conker 64*, la verdad es que nadie lo echó en falta. Pero lo bueno es que *Twelve Tales* tampoco llegó a ver la luz, por lo que todo apuntaba a que Conker no pasaría de ser el protagonista de un único juego para la Game Boy.

Pero la ardilla vuelve a la carga, y parece ser que se ha pasado estos últimos tres años empinando el codo en demasía. El inicio de *Conker's Bad Fur Day* es apoteósico: la nada angelical ardillita se levanta una mañana, tras una noche de farra y borrachera antológica, con una jaqueca de armas tomar que le provoca una serie de alucinaciones inusitadas. Nunca antes Nintendo se había involucrado en un proyecto de estas características. Menos mal que, al contrario que *South Park*, se trata de un juego realmente divertido.



Se aproximan unos asesinos de seis patas.



Cuando Conker dispare, las avispas descubrirán lo que vale un peine.

Después de llegar a un pacto con la muerte según el cual consigue vidas infinitas, Conker es libre de adoptar ciertos comportamientos que pueden provocar que el juego no sea recomendable para menores. El descarado roedor bebe alcohol, suelta tacos, se muestra sádico y no se corta un pelo a la hora de hacer sus necesidades: estamos ante una aventura en 3D con todas las de la ley.

TECNOLOGÍA *La ardilla vuelve a la carga y parece ser que se ha pasado los últimos tres años empinando el codo en demasía.*

En una escena memorable, Conker se enfrenta a dos monstruos enormes que fuman puros. Para poder destruirlos, la ingeniosa ardilla debe tragarse un barril de cerveza y, después de hacer trabajar a fondo a sus riñones, apagar las llamas con las toxinas del preciado lúpulo que expulsará por salva sea la parte. Conker tan sólo podrá aguantarse las ganas durante un periodo de tiempo limitado, así que si lo abandonas a su suerte demasiado rato sin permitir que aligere tan pesada carga acabará vomitando sin remisión y lo pondrá todo perdido.

En la versión del E3 que tuvimos la ocasión de probar también destacaban un concurso de patadas en el trasero contra una horca parlante con acento sureño, una parodia gore a más no poder de la célebre escena del desembarco de *Salvar al Soldado Ryan* y una pelea en la que andaban metidos un dinosaurio enano y un cavernícola gigante. Debes conseguir que el dinosaurio golpee al cavernícola en la entrepierna, de modo que se doble como un buen niño. Una vez abatido, el pobre neandertal queda en la posición ideal para soltarle el mejor de los mordiscos en el trasero. Saldrá corriendo en cuanto se percate de que le faltan las posaderas. Pero lo más extraño de todo fue una conversación con un escarabajo pelotero con un acento de lo más peculiar.

A pesar de todo, el espíritu plataformero de *Conker's Quest* continúa intacto, de forma que la acción no se reduce a la contemplación de escenas dignas de una película de los hermanos Marx. Por lo que pudimos comprobar, los puzzles parecen tan buenos como los de *Banjo-Kazooie*, pero con el aliciente añadido de armas automáticas. *Conker's BFD* presenta esa solidez inconfundible de Rare y seguro que armará un buen revuelo cuando aparezca el próximo año (siempre y cuando no vuelva a desaparecer, claro está).

CONTINUARÁ... En próximos meses os ofreceremos más noticias sobre el divertidísimo *Conker's BFD*.

PRIMERAS CAPTURAS DEL NUEVO PROYECTO DE RARE



△ Escenarios de lujo y efectos atmosféricos de aúpa.

◁ Te presentamos a Ganon, la encarnación del mal en este juego.

△ El arma por defecto es una especie de bastón japonés. ¡Y no va nada mal!

Estamos ante un juego que más bien parece una película. Tiene un aspecto bestial. ▷

DINOSAUR PLANET

lección de prehistoria

LA FICHA

DINOSAUR PLANET	
DE:	Rare
TAMAÑO:	512Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

Si todo va según los planes de Rare, el nuevo juego de Zelda no será el único título de rol y acción de gran calidad que aparecerá a finales de año. En el E3 de Los Angeles, los desarrolladores con sede en Twycross (Inglaterra) mostraron *Dinosaur Planet*, una aventura épica que podría ponerle las cosas difíciles al todopoderoso Link.

El juego se ambienta en el planeta Animus, en el que Sabre y sus peludos amigos viven bajo la amenaza de unos reptiles con muy malas intenciones. De momento, las partes más jugosas de la trama son alto secreto, pero la copia especial para el E3, que incluía un menú muy sencillo para que los jugadores pudieran pasar de unas escenas y escenografías a otras, nos permite hacernos una buena idea de lo que está por venir.

Dinosaur Planet toma prestados muchos elementos de *Zelda*, entre los que se incluyen botones sensibles al contexto y el sistema para apuntar con el gatillo Z. Cuando te acercas a un objeto u otro personaje con el que puedes entrar en contacto, aparece un pequeño triángulo justo encima para distinguirlo entre los fondos inanimados. Pero también presenta un montón de novedades, como un menú de hechizos o la habilidad para mandar sobre otros personajes. Te encontrarás con unas 50 criaturas a lo largo de todo el juego y podrás reclutar a algunas para que te sirvan de compañeros. Nuestro adlátere particular en la versión que probamos era una cría de dinosaurio, y conseguimos enseñarle que respondiera a un silbido. En la versión definitiva podrás enviar a tu compañero a explorar y ordenarle que ataque al enemigo.


GRÁFICOS

...la forma en que el color de la escena se degrada o se intensifica según la posición del sol es realmente impresionante.

También hay algunos momentos impresionantes, como por ejemplo, una escena en la que el aterrorizado personaje



Durante los combates, los enemigos cuentan con su propia barra de energía.

Estas cascadas parecen sacadas de Jet Force Gemini.

Al igual que en Zelda, el mundo que debes recorrer es de dimensiones espectaculares.

En los espacios abiertos, el campo de visión es casi inabarcable.

Sabre charla con el pequeño dinosaurio que le acompaña.

Parece ser que el otoño se cierne sobre Animus.

(en esta ocasión se trata de Krystal, una nativa Animus) debe huir de las afiladas garras de un Tiranosaurio hambriento. En otra batalla nos enfrentamos a un bicho gigante y Sabre tenía que agacharse entre sus patas para machacarle el bajo vientre, su punto débil. Con la inclusión de una rápida y violenta carrera de motos flotantes y la dosis correspondiente de puzzles y exploración, podemos asegurar que este enorme cartucho de 512Mbits ofrecerá variedad en cantidades industriales.

Y, como era de esperar, los diálogos también abundan. En lugar de ofrecer páginas de texto que representen el diálogo, en *Dinosaur Planet* se explica todo mediante voces grabadas. Las expresiones faciales de los personajes varían para mostrar sus emociones y los labios se mueven de forma sincronizada con las palabras. La cantidad de detalles visuales es inagotable y la forma en que el color de la escena se degrada o se intensifica según la posición del sol es realmente impresionante.

Dinosaur Planet se encuentra aún en desarrollo y se supone que estará acabado antes del 2001. El hecho de que se mostrara una versión bastante avanzada en el E3 nos hace pensar que podría lanzarse en la campaña navideña. Esperemos que así sea.

El hombre de piedra emerge de la falda de la montaña para charlar contigo.

En la escena introductoria podrás ver este galeón de aspecto tan tétrico.

CONTINUARÁ... Dispondremos de mucha más información sobre *Dino Planet* en los próximos meses.

PRIMER CONTACTO CON EL MEJOR JUEGO DE TENIS DEL MUNDO

MARIO

Después de tanto tiempo reclamando una actualización de *Super Tennis* para N64, parece ser que Nintendo está dispuesta a hacernos caso. *Mario Tennis* es, a todos los efectos, *Super Tennis 64*, y en el pasado E3 fue considerado, por unanimidad, el título más jugable de toda la muestra.

Tal y como se podía esperar de Camelot, creadores de *Mario Golf*, bajo un sistema de control súper sencillo se oculta un juego de gran profundidad. Tan sólo se emplean dos botones (en *Super Tennis* eran seis), pero el stick analógico permite ejecutar una amplia gama de golpes. El botón A sirve para ejecutar los golpes más potentes, y el B para lanzar globos y golpes lentos. Si pulsas ambos botones a la vez, tu personaje realiza un lanzamiento seco y recto. Cuanto más rato mantengas pulsado cualquier botón, más potente será el golpe. Si lo mantienes pulsado durante uno o dos segundos, tu raqueta chisporrotea y puedes ejecutar un supergolpe. Para evitar que eches mano de este efecto a cada momento, tu personaje no puede moverse mientras carga el golpe. Los mates y las estiradas se llevan a cabo de forma automática si pulsas el botón adecuado en el momento adecuado. Desde el principio tienes acceso a los personajes más famosos de Nintendo, además de a Waluigi, la nueva reencarnación malvada de Luigi. Toad, Donkey Kong, Peach, Wario y Bowser completan la nómina, pero la lista continúa con los personajes escondidos. Esperemos que haya dos o tres Pokémon por descubrir. El estilo de juego varía notablemente de jugador a jugador: Bowser es incapaz de ejecutar las acrobacias de Waluigi, y el servicio de Donkey Kong puede hacer que la etérea Peach acabe volando por los aires.

△ *Mario y Luigi celebran un punto. Luigi está que se sale.*

△ *Si calculas bien el servicio, podrás conseguir una puntuación perfecta.*

A medida que avanza el partido, empeora el estado de la hierba. ▷

Puedes elegir entre tres tipos diferentes de pista y, además del modo de tenis convencional, aparece el poco usual modo Ring Shot. Se trata de unos aros que aparecen en pantalla de forma aleatoria durante el partido. Cuando consigues que la bola los atraviese, el valor de ese punto aumenta. La persona que gana el punto se queda todos los aros que hayan aparecido, y gana el jugador que consigue acumular primero el total de aros que se haya establecido antes del partido.

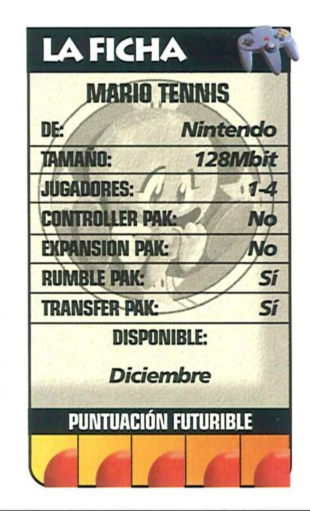
DURABILIDAD

...hay espacio para un montón de personajes escondidos. Esperemos poder descubrir a algún que otro Pokémon.

Cuando juegas en el modo normal, gana el mejor de cinco sets.

También hay torneos en los que puedes ganar nuevos personajes y opciones de juego, y también habrá una opción mediante el Transfer Pak al estilo de *Mario Golf* para que puedas enlazarlo con una versión para Game Boy que está por aparecer. Suponemos que, además, ofrecerá algún modo de rol o entrenamiento desde el que puedas cargar personajes en la versión para N64.

Según las previsiones, *Mario Tennis* aparecerá en los Estados Unidos, como muy pronto, en septiembre, pero la versión con la que jugamos parecía estar ya finalizada. Esperemos que Nintendo se decida a lanzarlo en Europa antes de que acabe el año.





◁ *Repetición instantánea de un mate perfecto de Peach. Puede que parezca frágil, pero tiene unos hombros que para sí los quisiera Conchita Martínez.*

△ *Los malos contra los buenos. O, lo que es lo mismo, Mario y Luigi contra Wario y Waluigi.*

◁ *Parecía imposible que Luigi llegara a la bola con semejante estirada. Bien hecho.*

Con este ▷ enfoque, te arriesgas a sufrir las peores pesadillas.

Su servicio es digno de una ▽ campeona.

Amigos en la ▷ calle, pero rivales en la pista. Mario no tiene piedad.

Los partidos de dobles son adrenalina pura ▽ en Mario Tennis.

Kong es uno de los personajes más fuertes. Si cargas uno de sus golpes especiales, de su raqueta surgen fuegos artificiales dignos de las ▽ fallas.

△ Hay una repetición después de cada golpe destacable, aparte de escenas animadas en los momentos cruciales.

◁ Wario estaba demasiado adelantado para responder a ese golpe.

△ La cara desagradable de Mario Tennis.

◁ Un revés en paralelo incontestable. Se lo merecen.



TENNIS

la bola entró



◁ Waluigi vuela por la pista como Agassi en sus mejores tiempos. Sabe lo que se trae entre manos.

◁ Mario demuestra que es el fontanero más ágil del planeta.

Cuidado ▷ con Toad. En la pista es una fiera.



THE OF

◁ El nuevo Dominio Goron es un festival para los ojos una vez se ha fundido todo el hielo.

Esta vieja hechicera puede acelerar el tiempo para ti, pero lo malo es que, muchas veces, se opondrá. ▽

El sol se despierta perezoso sobre el pueblo de la Torre del Reloj. Todo parece estar en calma... de momento. ▽

Nuestras investigaciones Especiales pueden llevarnos allende los mares. Este mes hemos viajado a Hyrule para seguir las bizarras correrías del insuperable Link.

◁ El pueblo está en fiestas, ajeno a la tragedia que se cierne sobre él.

▽ El bailarín Rey Deku pretende asar a tu mono para ventilárselo en la cena.

△ En esta ocasión, una simple canción de la Ocarina te transporta a cualquier punto del mapa.

LA FICHA

ZELDA: MAJORA'S MASK	
DE:	Nintendo
TAMAÑO	256Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Diciembre

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

CONTRA EL CRONO



Se ha hablado mucho de la jugabilidad por tiempo de *Majora's Mask* pero, ¿cómo funciona el sistema en realidad? En pocas palabras, Link tan sólo dispone de tres días para evitar que la Luna choque contra Hyrule, o lo que es lo mismo, media hora de tiempo real. Esto no quiere decir que debas completar todo el juego en tan corto espacio de tiempo. Si tocas la Ocarina, podrás retroceder hasta el primer día siempre que quieras, sin necesidad de resolver ningún puzzle, ya que mantendrás todos tus objetos (excepto dinero, bombas y cosas por el estilo). Sin embargo, el tiempo es un problema, ya que los habitantes de Hyrule siguen unas pautas fijas de movimiento a lo largo de los tres días, por lo que deberás estar en el lugar adecuado en el momento adecuado para conseguir ciertos objetos de vital importancia.







LA BARRERA DEL IDIOMA

Al contrario de lo que sucedió con The Ocarina of Time, *Majora's Mask* ha aparecido en Japón mucho antes que en los Estados Unidos o en Europa. Eso significa que el cartucho con el que hemos jugado estaba plenamente en lengua nipona. Necesitamos ayuda con algunos puzzles pero, por suerte, el juego es bastante intuitivo y no depende en exceso de los textos. A pesar de todo, suponemos que el título será mucho más adictivo cuando se entienda lo que dicen los lugareños. Recemos, pues, para que Nintendo haga una excepción y nos traiga este cartucho con textos y voces en castellano. Empecemos a pedirlo ya.

LEGEND ZELDA MAJORA'S MASK

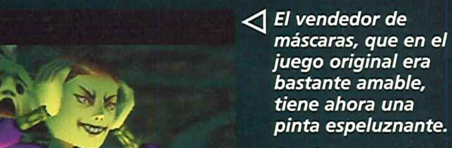


Hemos jugado con un cartucho japonés, y éstas han sido nuestras impresiones.

Antes, incluso, de que el *Zelda 64* original se pusiera a la venta, alguien en la redacción sentenció de forma premonitoria: "Será el juego del siglo, de eso no cabe duda". El tiempo no hizo más que darle la razón y, *a posteriori*, quedó confirmado cuando todo el mundo se rindió a los pies de *Ocarina of Time*. Miyamoto había ideado una auténtica obra maestra, un título que justificaba con creces hasta el último segundo empleado en los tres largos años que fueron necesarios para su desarrollo.

Y, ahora, cuando ha pasado poco más de un año desde su llegada, Nintendo vuelve a la carga con *Majora's Mask*. En Japón ya está a la venta y nosotros, que somos más impacientes que un niño el día de Reyes, no hemos podido evitar hacernos con una copia y jugar sin cesar con ella. Por lo pronto, debes saber que no se trata de una aventura *del todo* nueva de Zelda: Nintendo ha aprovechado el increíble motor del juego que Miyamoto y su equipo de gurús consoleros crearon para el primer título. Así pues, Link sigue siendo el protagonista de la aventura, te encontrarás con un montón de caras conocidas y disfrutarás del mismo tipo de monstruos, mazmorras y objetos que poblaban *Ocarina of Time* hasta casi abarrotarlo.

¿Habrá bastante? ¿Se convertirá *Majora's Mask* en una experiencia retadora por derecho propio, o hubiera sido mejor que Nintendo se reservara la continuación de la saga de Zelda hasta la llegada de la Dolphin? Estás a punto de descubrirlo...



El vendedor de máscaras, que en el juego original era bastante amable, tiene ahora una pinta espeluznante.



Serpientes marinas más largas que un tren de mercancías: el Expansion Pak trabaja a toda máquina.



GO! GO!



64 INVESTIGACIÓN ESPECIAL

TODO POR LA PASTA

Las continuas y obligadas idas y venidas al primer día de *Majora's Mask* plantean un problema importante: en cada viaje perderás todas tus rupias. Pero en esta vida todo tiene solución: en el pueblo de la Torre del Reloj hay un banquero que te guardará el dinero que le dejes en depósito y te lo devolverá el primer día. Además, en el campo principal está el Pájaro del Dinero, que escupe monedas si metes tu espada dentro de su plumífero escondrijo.





PRIMEROS PASOS

Nos adentramos en la nueva aventura de Zelda...

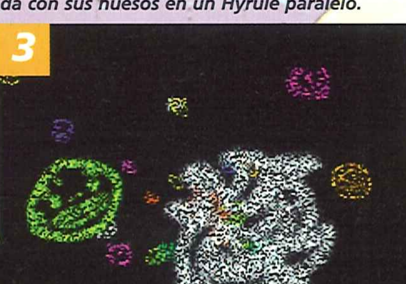
PRIMERA PARTE: RUTA HACIA HYRULE II



***1** Majora's Mask se inicia con el grácil cabalgar de Link sobre Epona, hasta que llega Majora y le birla la yegua y la Ocarina.*



***2** Empieza la persecución. Primero, Link debe superar algunas plataformas cubiertas de hierba, demostrando sus habilidades circenses con complicados movimientos.*



***3** La historia toma un giro surrealista cuando Link se precipita por un abismo y da con sus huesos en un Hyrule paralelo.*



***4** Majora espera al final y, con un ligero movimiento de su cabeza, transforma a Link en un niño Deku. Al bueno de Link no le hace mucha gracia.*

***5** Pero no todo van a ser malas noticias. Majora se deja olvidada a Bell, una de sus dos hadas. Durante el resto de la aventura, sustituirá a la encantadora Navi.*

***6** Tras un breve paseo, entrarás en la Torre del Reloj, dónde encontrarás al impertérrito Vendedor de Máscaras. Te pedirá que recuperes la Máscara de Majora y, luego, te dirigirás al pueblo.*

SEGUNDA PARTE: EN EL PUEBLO

***1** Será mejor que esquives a los Dekufóbicos habitantes del pueblo, sobre todo al perro con malas pulgas. Recoge al hada flotante que hay en el río sur.*



***2** Conduce a tu pequeña hada a la fuente del norte y aparecerá la Gran Hada. Conseguirás un medidor de magia y un ataque con un proyectil de propulsión nasal.*



***3** Con el poder de los mocos, puedes reventar el globo gigante. Cinco niños del lugar te retarán al juego del escondite.*



***4** Encuentra a todos los mocosos y te proporcionarán un número de cinco dígitos que puedes gritar al niño que custodia la puerta noreste para acceder a una mazmorra...*



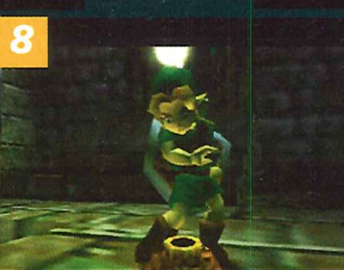
***5** ...y a este telescopio. Enfoca a Majora (está sentado en lo alto de la Torre del Reloj) y la malvada luna lanzará un meteorito para que choque contra la Tierra.*



***6** De vuelta al pueblo, un arbusto Deku recogerá la roca y se largará. Utiliza su base de hojas para volar hasta lo alto de la torre.*



***7** Majora está dentro de la Torre. Tirará la Ocarina. Recógela y, en un flashback, la Princesa Zelda te enseñará la Canción del Tiempo.*



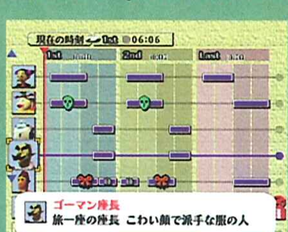
***8** Si tocas la canción regresarás al primer día. El Hombre de las Máscaras sacará la Máscara Deku cuando vea tu instrumento. Es el fin de la primera parte.*

HYRULE: LA SECUELA

El extraño mundo al que Link se ve arrastrado por culpa de Majora no es Hyrule, pero la presencia al fondo de la Montaña de la Muerte demuestra que es muy parecido. Aquí tienes un plano explicativo.

1 PUEBLO DE LA TORRE DEL RELOJ

El pueblo, que ocupa un espacio considerable del campo central, está repleto de lugareños que se dirigen a realizar sus tareas diarias. Si echas mano del Horario, podrás averiguar cuál es el momento exacto en el que se muestran más dispuestos a entregarte contenedores de corazones, máscaras y cosas por el estilo.



Conseguir los regalos de los habitantes es tarea complicada.

2 GRANJA DE MALON

Si entras en este campo extensísimo recuperarás a Epona, al tiempo que el pequeño Malon, al que raptan los extraterrestres la segunda noche, te retará a una competición de tiro con arco a caballo. En esta zona también encontrarás una granja de mascotas y un redil repleto de pollos.



Sin lugar a dudas, Epona es nuestra yegua favorita.

3 RANCHO DE LOS INGO

Un poco más allá de la granja de Malon, los gemelos Ingo gestionan sus desiertos establos. Cuando hayas recuperado a Epona te retarán a una carrera de caballos durante la cual no pararán de azuzar con brío sus monturas. Vaya un par de chiflados.





Debes contar siempre con una zanahoria de reserva.

4 BOSQUE DEKU

La zona pantanosa es letal, pero Link Deku puede saltar por los nenúfares sin peligro. Tras rescatar a Twinrova en el Bosque Mono (idéntico a los Bosques Perdidos del primer juego) puedes dirigirte en barca a la guarida del Rey Deku, sortear un laberinto custodiado por los vigilantes y rescatar a un mono.



Busca bien en las profundidades del bosque.

5 CAZA DE SKULTULLAS

Las arañas doradas de Ocarina of Time sólo aparecen en ciertas mazmorras de Majora's Mask. Si las encuentras todas (para lo que necesitarás casi todos los ítems de la mochila de Link y un desgaste considerable de neuronas) conseguirás una máscara nueva.



Las astutas arañas doradas se esconden en paredes, techos y macetas.

6 PLAYA ZORA

Necesitarás a Epona para saltar la valla que conduce a estas playas tranquilas, y la Máscara Zora, que conseguirás si arrastras al Zora encallado hasta la orilla, para alcanzar el estadio marino en el que está a punto de dar comienzo el Concierto Zora. También disputarás una alocada carrera submarina contra un psicodélico castor.



La extraordinaria magia gráfica de Nintendo vuelve a presenciarse.

7 FORTALEZA GERUDO

Los incondicionales de Ocarina of Time se encontrarán como pez en el agua a la hora de distraer la atención de los sesudos vigilantes de Gerudo. En esta ocasión no debes rescatar carpinteros, sino birlar unos huevos Zora del interior de la fortaleza y llevarlos al laboratorio de la playa Zora.





Las flechas acaban con los avispados guardianes.

8 DOMINIO GORON

Al principio no tenían piedras suficientes que llevarse a la boca y, ahora, los malhumorados Goron se pavonean de su fortaleza. Lo primero que debes hacer es calmar al irascible Príncipe Goron con la música de tus tambores. También puedes participar en la fantástica carrera Goron, al más puro estilo de Episode 1 Racer.



Mientras no hagas callar al pequeñajo, el Templo del Hielo permanecerá cerrado.

GO! GO!

LOS TEMPLOS

Los templos son la guinda del pastel de Zelda, y el mogollón de mazmorras de *Majora's Mask* tampoco es moco de pavo.

TEMPLO DEL BOSQUE

El primer templo, que emerge del Pantano Deku una vez has tocado la canción que te enseña el mono prisionero, es un aperitivo de lo que deparan el resto de templos. Se trata de volar merced al poder de los pétalos, saltar sobre trampas orgánicas (que se cierran súbitamente si Link "normal" se para en ellas) y hacerte con el Arco Encantado. Deberás superar una dura batalla contra una rana al más puro estilo rodeo para echarle el guante a la llave de la sala del Jefe, que no es otro que un gigante vudú espantoso que lanza arañas. ¡Un paseo!







Máscara Deku

Además de utilizar pétalos para realizar cortos vuelos, el pequeño Link Deku puede disparar bolas de moco desde su nariz y ejecutar un ataque giratorio muy efectivo.

TEMPLO DEL HIELO

Al principio parece fácil pero, en realidad, es una auténtica pesadilla. El nivel de dificultad aumenta cuando se trata de utilizar a Link Goron para rodar por el exterior de los niveles más elevados sin precipitarse de nuevo al primer piso. Por lo demás, es una mazmorra sencilla, en la que deberás fundir barreras de hielo con flechas de fuego y batallar con un viejo fantasmagórico que pulula entre portales encendidos. El Jefe, parecido a un toro, te imbuirá en una frenética persecución no demasiado complicada.







Máscara Goron

Es la mejor máscara de todas, y no por su capacidad para aporrear el suelo o golpear con mucha dureza, sino porque con ella, Link Goron puede plegarse como una pelota y desplazarse a una velocidad de vértigo. ¡Genial!

TEMPLO DEL AGUA

El Templo del Agua, el más decepcionante de todos, está atravesado por una serie de tuberías que debes seguir para dar con los tornillos que la accionan. Para ello debes cambiar la dirección de la enorme máquina que escupe agua, lo que resulta un tanto confuso. Al menos, la habilidad que te permite crear plataformas heladas temporales al disparar Flechas de Hielo sobre el agua es todo un acierto. La batalla contra un ojo gigante, rodeado por cientos de burbujas danzantes ,y el jefe, que parece una piraña, convierten a esta mazmorra en la más difícil de todas.








Máscara Zora

Te permite sumergirte bajo el agua, lo que está muy bien, pero dificulta en exceso algunos movimientos esenciales, como los puñetazos, el lanzamiento de bumerán o los saltos sobre plataformas.



¿Estaremos ante la aventura más alucinante de Link hasta la fecha? Seguro que sí.

Los enemigos adorables han dejado paso a unos insectos de lo más desagradable.

Link otea el horizonte de Playa Zora. Un paisaje bellísimo.

Ese par de tarados te servirá de muy poco.

Gracias al Expansion Pak podrás enfrentarte a enemigos tan grandes como jefes.

ENMASCÁRATE

Aparte de las máscaras de los personajes principales puedes recoger veinte más, cada una de las cuales dota a Link de una habilidad particular.

Máscara Conejo

El loco de la caja de música que vivía en el molino de Pueblo Kakariko ha vuelto, y te dejará su máscara si charlas con él cerca del río, el segundo día. Permite a Link correr súper rápido.

Máscara Rana

Un Goron helado te dará su máscara si le lanzas un poco de carne. Deberás ponértela para recoger a las cinco ranas que hay repartidas por todo el juego. Cuando las tengas todas, te cantarán una canción en señal de gratitud.

Máscara Dama

Esta máscara, que te dará una rica dama en el ayuntamiento, impresionará tanto a la chica del hotel de la ciudad que, agradecida, te pasará una carta para que la eches en el buzón del pueblo.

Máscara Bomba

En la medianoche del primer día, un ladrón escurridizo roba el bolso a una anciana. Si consigues pararlo, la buena señora te recompensará con esta máscara explosiva. Ideal cuando te has quedado sin bombas.

DE MOMENTO, TODO BIEN

El mapa no es lo único que ha cambiado en *Zelda 64 II*. Algunos de los ítems más importantes de *Ocarina of Time*, como las túnicas roja y azul, las botas flotadoras y los guantes plateados y dorados, han desaparecido. Menos mal que casi todas las habilidades que proporcionaban a Link (respirar bajo el agua o levantar objetos pesados) siguen activas gracias al poder de las máscaras.

BUSCA LA MELODÍA

En The *Ocarina of Time* pensábamos que habría canciones extra accesibles previa experimentación con la Ocarina. Pero nos equivocamos. *Majora's Mask* pretende resarcirnos con un montón de melodías que sólo podrás conseguir si improvisas con la Ocarina (o con la gaita, tambores o la guitarra, según la máscara que lleves). Algunas tonadas juegan con el reloj: pueden adelantar doce horas en el tiempo o ralentizar su velocidad normal, para que tengas tiempo de tomar un respiro en tu incesante vagar. Todavía no hemos encontrado una canción que nos permita retroceder en el tiempo, pero eso no quiere decir que no exista.

GO! GO!

¿PAK-É SIRVE?
¿Qué es capaz de hacer el Expansion Pak por *Majora's Mask*? Parece ser que los entornos y los personajes aparecen más detallados, se nota sobre todo en la mayor variedad de expresiones faciales. Pero donde más se notan los 4MB extra es en los monstruos. A Link lo atacan criaturas más grandes, rápidas y feroces y, al contrario que en *Ocarina of Time*, en ocasiones los enfrentamientos son hasta con tres y cuatro bestias a la vez.



LO QUIERO TODO

Ítems de toda la vida en Majora's Mask...

GANCHO

El gancho arrojadizo, que se encuentra en la nueva Fortaleza Gerudo, permite a Link alcanzar zonas diseñadas especialmente sobre muros y tejados. Donde más lo utilizarás es en la playa, tanto para escalar la pronunciada pared rocosa en la que hallarás un trozo de corazón, como para superar una valla que bloquea el avance hacia la segunda mazmorra Skulltula.



BOMBAS

Las imprescindibles y rotundas bombas vuelven a la carga, acompañando a los explosivos Bombchu en forma de gato. Van de perlas para volar rocas que esconden el acceso a cuevas secretas subterráneas en las que puedes hacer acopio de dinero e ítems. También encontrarás plantas bomba que crecen en algunos parajes y que sirven para herir a los jefes.



FLECHAS

Link nunca crece en *Majora's Mask*, por lo que el arco encantado resulta ideal para sus pequeñas manos. Para practicar, tienes un estupendo campo de tiro en la feria, cerca del Pantano Deku. También hacen su reaparición las flechas de Fuego, Hielo y Luz. De hecho, cuando dispongas de las últimas, podrás visitar por última vez a Majora y borrar de una vez por todas las estúpida sonrisa que adorna siempre su cara.





El irascible puño Goron es muy lento, pero si conecta un golpe resulta letal.

Los ojos hipnotizadore s de este castor nadador pueden provocar pesadillas.

Colócate la máscara Goron y rueda a velocidades de vértigo. Fantástico.



A veces resulta fácil olvidar cuán buenos pueden llegar a ser los videojuegos. Muchos son la mar de entretenidos y te permiten pasar ratos estupendos durante unas semanas, o quizá un mes. Pero lo que no es tan habitual es dar con un *Mario*, un *Zelda* o un *Perfect Dark* que te mantenga pegado a la pantalla y te induzca a perder la noción del tiempo hasta el punto que funciones vitales para el cuerpo humano como la alimentación o el sueño pasen a un segundo plano.

The *Legend of Zelda: Majora's Mask* es uno de estos juegos. Es muy parecido al original: la verdad es que se trata de *The Ocarina of Time* pero con mapas y entornos diferentes. Pero resulta que el original se convirtió en el mejor juego de todos los tiempos, y ese "más de lo mismo" que ofrece *Majora's Mask* es justamente lo que andábamos buscando con desespero desde que pusimos a Ganon a descansar al final de primer *Zelda 64*. Estamos hablando de jugabilidad de la más alta categoría en estado puro, un producto que garantiza la adicción y la diversión desde el primer minuto y durante toda la partida.

Hemos de admitir que el tan afamado enfoque "a tiempo real" de *Majora's Mask* es más efectista de lo esperado, ya que rara vez afecta a los acontecimientos que tienen lugar fuera del pueblo de partida. Pero las actividades fijas que los moradores llevan a cabo durante los tres días, aparte de convertirse por sí mismas en un universo propio de subaventuras separadas del juego principal, dan la sensación de recrear un estupendo mundo con vida propia mucho más envolvente que el de *Ocarina of Time*. Empezarás persiguiendo a los lugareños para ver hacia dónde van, observarás cómo cambia la expresión de sus rostros cuando se relacionan, escucharás sus gruñidos de asentimiento cuando hables con ellos y, al final, acabarás preocupándote por todas y cada una de las personas que habitan el animado villorrio. En pocas palabras, el pueblo de la Torre del Reloj te resultará mucho más cercano que la ciudad de Bosque Kokiri del original.

Más allá de los muros de la ciudad, el mundo exterior, al menos al principio, no parece tan impresionante como el de *Ocarina of Time*, ya que el campo central carece de la amplitud de Campo Hyrule y las zonas que hay entre cada vez que completes un templo, el entorno local se verá afectado por cambios brutales: por ejemplo, la zona pantanosa de Bosque Deku se llenará de tranquilas y cristalinas aguas, o se deshará el hielo de los Dominios de Goron para dar paso a un precioso y pintoresco bosque. Es la mejor recompensa a tu duro trabajo.

Pero si bien el mapa es algo más que una sucesión de paisajes de belleza cautivadora (la escena en la que bajas a la playa a lomos de Epona y contemplas la puesta de sol en el horizonte al tiempo que el tranquilo vaivén de las olas sobre la tibia arena de la playa te mece con sus rumores, es una de las más sobrecogedoras de todo el juego), *Majora's Mask* también pretende asombrarte mediante jugadas

GRÁFICOS **Majora's Mask *pretende dejarte boquiabierto mediante piezas alucinantes.***

mazmorras muestran un aspecto neblinoso y monótono bastante decepcionante. Pero *Majora's Mask* esconde más de una sorpresa en la manga. No sólo existen un montón de áreas magníficas por descubrir (la vasta extensión de la granja de ponis, el cementerio lluvioso, la playa), sino que despampanantes. Sortear un profundo abismo con la única ayuda de minúsculas plumas que indican la ubicación de plataformas invisibles, observar cómo emerge el descomunal Templo Deku detrás de un lago, participar en la vertiginosa carrera Goron, que por méritos propios





SE ACABÓ

El tono tenebroso de *Majora's Mask* alcanza su punto culminante cuando el reloj da la medianoche del último día, momento en el que tan sólo faltan seis horas para que la luna choque contra Hyrule. De repente, la ciudad queda desierta, a excepción del cartero que solloza en su casa, y el alcalde que aguarda desesperado en su oficina, atormentándose con la duda de si, después de todo, hubiese sido mejor evacuar la ciudad. En el momento en que suenan las campanas del reloj de la torre da comienzo una música atronadora y el fulgor cegador del satélite amenazante inunda el universo del juego. Al jugador le asalta una acuciante sensación de vacío ante la inminente destrucción del pueblo de la Torre del Reloj y todos sus habitantes. Que nadie se lleve al engaño: *Majora's Mask* es una experiencia verdaderamente emocional.



PUNTUACIÓN FUTURIBLE

Vayamos con la puntuación. *Ocarina of Time* obtuvo un 99% sin paliativos. Por lo que hemos visto, jugado y disfrutado de la versión japonesa, *Majora's Mask* no merece tanto, por el simple hecho de que ofrece menos ideas originales y menos tiempo de juego. No obstante, su nota está muy próxima a la de la primera aventura por la extrema brillantez de sus aportaciones. Imagina tener en tus manos un cartucho con una aventura nuevecita de Zelda. Y ahora, intenta resistir la tentación.

VEREDICTO

(PROVISIONAL)

Es Zelda, ¿qué más se puede decir? Otra obra maestra excepcional de Nintendo.

97%

merecería incluirse en el género de las carreras como juego independiente… Todas estas escenas conseguirán, por sí solas, dibujar una mueca de satisfacción en tu rostro que se mantendrá durante todo el juego.

Pero además, la auténtica salsa de Zelda, es decir, las mazmorras, son tan buenas como las del original. Aparte de incluir más y mejores monstruos, gracias al Expansion Pak, la fórmula de juego es la misma: recolección de llaves y duelos con espada. Ya hemos dicho que es jugabilidad en estado puro. En cada estancia hay un puzzle, y resolverlo es casi como una batalla personal contra los desarrolladores, ya que debes exprimirte el cerebro y agotar hasta el último ítem de tu inventario para poder pasar por esa puerta cerrada o subir a esa plataforma elevada. Las pistas son indirectas (en un momento del juego, vimos un extraño pedazo de hielo en una pared que, en realidad, resultó estar colgado de una puerta invisible) y resolver un puzzle produce una satisfacción doble, sobre todo si tenemos en cuenta que las soluciones son tan elegantes (por ejemplo, disparar flechas de hielo sobre el agua para crear plataformas heladas temporales, o sacar estalactitas para romper bloques de hielo).

Las tres máscaras de los personajes (Deku, Zora y Goron) aumentan aún más la diversión y dotan a Link de habilidades nuevas tales como la de volar, deslizarse sobre el agua o correr a velocidades de vértigo. Dotan al juego de mayor profundidad que el anterior: podrás acceder a muchas zonas y personajes con Link "normal" pero, en cuanto consigues echarle el guante a una máscara, se abre ante ti un excepcional abanico de experiencias nuevas. Por lo tanto, este cartucho ofrece mucho más que hacer entre templo y templo; a veces incluso hay toda una minimazmorra que te separa de la siguiente mazmorra propiamente dicha, y la gama de actividades es de lo más variada: búsquedas, carreras, caza de Skulltulas, conversaciones…

La belleza de *Majora's Mask* estriba en su conjunción. Jamás padecerás los horrores de un control defectuoso, un enfoque de cámara inadecuado, un puzzle sin lógica o el más mínimo fallo gráfico. De principio a fin encontrarás un juego envolvente, que se abrirá ante ti como la trama de un buen libro. Y, a pesar de que mucho de cuanto ofrece *Majora's Mask* ya lo has visto en el juego original, Nintendo ha incluido suficientes novedades como para que no decaiga tu interés ni un solo momento.

En definitiva, por fin hemos podido poner las manos sobre uno de los juegos más esperados del año y el resultado nos ha encantado. De todas formas, estamos seguros de que todavía nos robará mucho más tiempo cuando tengamos la versión europea, que esperemos esté traducida al castellano (al menos los textos). Mientras llega ese dulce momento, cerramos el reportaje con la puntuación anticipada del cartucho, para que podáis dormir tranquilos.





Tú tienes la primera y última palabra...

1ª CONVOCATORIA 64 DE PREMIOS DE LOS LECTORES

Hasta ahora, has leído con acuerdo o desacuerdo nuestras reviews, nuestras opiniones y nuestras puntuaciones. Hemos elevado juegos a la altura de los cielos y hemos llevado a otros al infierno. Ahora es tu turno. En la redacción hemos decidido que sois vosotros los auténticos expertos en videojuegos, por eso queremos saber vuestra opinión mediante esta convocatoria especial.

Queremos que escojáis los 5 mejores juegos para N64 de estos 12 meses (de junio de 2000 a junio de 2001) y los 5 mejores juegos de todos los tiempos. Sabemos que te lo hemos puesto difícil, pues hay mucho entre lo que escoger y aún mucho más por descubrir y ver en lo que queda de año. Tómate el tiempo que necesites, reflexiona y, una vez lo tengas decidido, rellena y recorta el cupón adjunto (que iremos publicando cada mes hasta junio del año que viene) y envíanoslo a la siguiente dirección:

1ᵒˢ PREMIOS M64 DE LOS LECTORES

MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Entre todos los cupones que recibamos, realizaremos un sorteo de un lote de productos para tu N64.

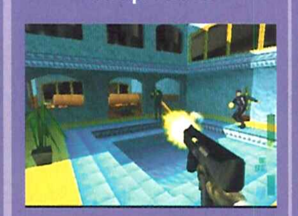
Antes de pasaros el testigo, en la redacción hemos hecho una pequeña porra en la que hemos escogido cuáles son, según nuestro parecer, los juegos que más posibilidades tienen de convertirse en vuestros favoritos. Sin embargo, tú puedes votar los que a ti más te gusten. Se abre la veda...

NUESTROS CANDIDATOS A MEJOR JUEGO DEL AÑO:

La cosa está muy complicada, más si tenemos en cuenta que hay muchos juegos que, hasta ahora, sólo hemos visto a medio desarrollo. Sin embargo, tras nuestra visita al E3, en la que pudimos probar todo lo que se nos avecina, nuestra lista de candidatos queda de la siguiente forma:

1 PERFECT DARK

Dudamos que Joanna encuentre un rival a su altura. Sólo has de leer nuestra review para comprobarlo.



2 ZELDA: MAJORA'S MASK

Sin duda, el regreso más esperado del mejor juego para N64. La segunda parte será igual de buena.



3 DINOSAUR PLANET

Rare nos tiene acostumbrados a lo mejor. Estamos seguros de que esta aventura de rol nos cautivará.



4 CONKER'S BAD FUR DAY

Una apuesta totalmente diferente a los plataformas que pueblan nuestra N64. Y, además, viene con el sello Rare.



5 TUROK 3, PAPER MARIO, ETERNAL DARKNESS, BANJO-TOOIE, THE WORLD IS NOT ENOUGH, RESIDENT EVIL ZERO...

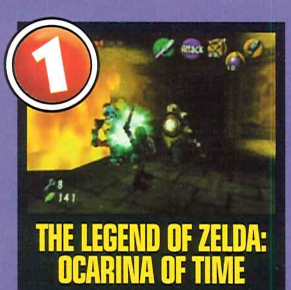
Ante tanta calidad, preferimos no emitir un veredicto definitivo.





NUESTROS CANDIDATOS A MEJOR JUEGO DE TODOS LOS TIEMPOS:

Se trata de los clásicos, aquellos juegos que, por mucho que pase el tiempo, no podrán ser borrados de tu mente o extraídos de tu consola. Aquellos que recordarás a tus nietos empezando la frase con lo de "Cuando yo tenía tu edad..." Sin duda, esto se merece una reflexión...



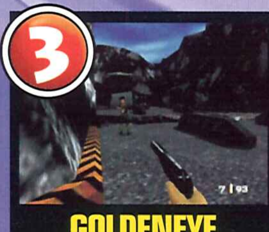
1 THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

¡Cómo no! Lo han dicho expertos, aficionados, jugadores, no jugadores... Es el juego más grande que ha pasado por nuestra redacción.



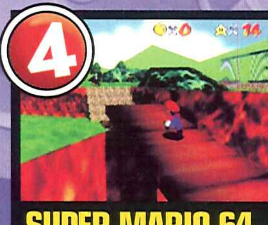
2 PERFECT DARK

Sabemos que aún es muy pronto, pero estamos seguros de que en menos que recargas tu pistola, este juego se convertirá en un clásico.



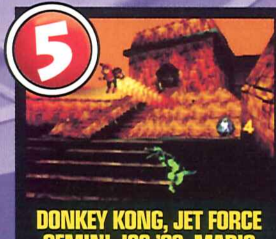
3 GOLDENEYE

Aunque Bond haya encontrado una chica capaz de hacerle sombra, el agente que más nos ha hecho disfrutar no podía faltar en nuestra lista.



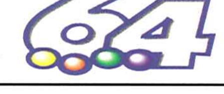
4 SUPER MARIO 64

A la espera de las sorpresas que nos pueda deparar Rare, este juego es, ha sido y (creemos) será el mejor plataformas para N64.



5 DONKEY KONG, JET FORCE GEMINI, ISS '98, MARIO KART, SHADOWMAN, CONKER'S, MAJORA'S MASK, TUROK 3...

De nuevo, dejamos en el aire nuestra opinión para este puesto.

1ª CONVOCATORIA  DE PREMIOS DE LOS LECTORES

	Los cinco mejores juegos para N64 del año son, para mí...	Los cinco mejores juegos para N64 de todos los tiempos son...
Mejor Juego		
2º		
3º		
4º		
5º		

Nombre y apellidos: ....

Calle ....

Población ....

Provincia ....

Teléfono ....

LO MEJOR DEL E3 PARA GAME BOY

La pequeña consola de Nintendo tuvo una vasta representación en la feria y, a cada paso que dábamos, descubríamos un juego de Game Boy del que no teníamos noticia. Éstos fueron los que más nos gustaron:

LEGEND OF ZELDA: TRIFORCE SERIES

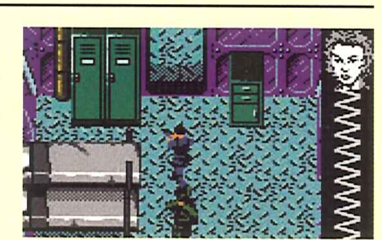
De: Rare **Enlace:** Sí **Color:** Sólo **Disponible:** Noviembre

Nintendo dedicó a la nueva trilogía de juegos *Zelda* buena parte de su extensa sección Game Boy. A pesar de estar completamente en japonés y haber sido desarrollado por Capcom, *Tale of Power* es una continuación perfecta a la serie creada por Miyamoto.

Después de que Ganon rapte a la Princesa Zelda, el orden de las estaciones en Hyrule se sume en el caos. Link debe devolver la armonía a la naturaleza rescatando a Zelda, recuperando la Barra de las Cuatro Estaciones y reuniendo ocho fragmentos del Triforce que se encuentran esparcidos por Hyrule y una espeluznante dimensión paralela.

La jugabilidad es muy similar a la de *Link's Awakening* y muchos de los gráficos de los personajes han sido reutilizados. Entre las novedades se encuentran Ricky, un canguro boxeador, y Maple, una bruja amiga que podría o no estar emparentada con algún personaje de *Mario Golf*.

La segunda y tercera parte, *Tale of Courage* y *Tale of Wisdom*, no aparecerán en nuestro país hasta el año que viene, pero cuando tengas los tres juegos de la trilogía podrás transferir datos y trasladar a Link de un cartucho a otro para acabar la aventura. En un principio, puedes empezar la historia con cualquiera de los tres cartuchos sin por ello estropear el transcurso de los hechos, pero no tenemos ni idea de cómo funcionará el sistema de enlace. ¿Será un sistema interno? ¿Vía infrarrojos? Es todo un misterio.



PERFECT DARK

De: Rare **Enlace:** Sí **Color:** Sólo **Disponible:** Noviembre

La primera incursión de Joanna Dark en la portátil tiene muy buen aspecto. La verdad es que Rare ha realizado un trabajo enorme sobre los gráficos y animaciones.

La historia nos sitúa en un tiempo anterior al de la aventura de N64 y Joanna es un agente a prueba con un gran potencial. Has de guiarla por el área de entrenamiento del Instituto Carrington, batiendo los récords de Jonathan a medida que avanzas para convertirte en uno de los agentes favoritos de Mr Carrington. Después de entrar en forma con el simulador de combates y el área de puntería (una sección en primera persona genial), Joanna ha de volar a Sudamérica para enfrentarse al malvado Mink Hunter y cerrar una planta ilegal de fabricación de cyborgs.

La edición para Game Boy esclarecerá algunos vacíos argumentales de la versión para N64, y podrás conectar ambas mediante el Transfer Pak para desvelar algunos trucos (tal y como te especificamos en la review del mes pasado) de otro modo inaccesibles. Con Rumble Pak incorporado, un modo de enlace para dos jugadores, intercambio de datos vía infrarrojos y la posibilidad de obtener una copia del informe de tus progresos mediante la Game Boy Printer, este nuevo *Perfect Dark* es compatible con todos los accesorios de Nintendo, excepto con la Game Boy Camera. Sin duda, el título hace justicia al nombre que lo acompaña.



DONKEY KONG COUNTRY

De: Nintendo **Enlace:** Sí **Color:** Sólo **Disponible:** Agosto

El juego que hizo que muchos incrédulos cambiasen su forma de mirar la SNES está en camino hacia la Game Boy. Los gráficos prerrenderizados de *Donkey Kong Country* fueron toda una revolución cuando el juego apareció en 1994 y, ahora, Nintendo se las ha apañado para condensar toda esa magia en tu mano.

Es idéntico al original. La única diferencia es una paleta de color reducida. Los niveles son exactamente los mismos y se ha incluido a Rambi, Winky, Enguarde y Squawks, compañeros de la pareja Kong. Es una pequeña pieza de la historia videojueguil (fue el primer experimento de Rare con la franquicia DK y el debut de Diddy). Antes de *DKC*, el mono protagonista sólo había aparecido haciendo de malo en lo alto de un andamio y luciendo un chaleco en la versión Jr para *Super Mario Kart*. Aquí es donde tomó apariencia 3D.

Como extra especial, hay un modo para dos jugadores y puedes recolectar pegatinas de DK para después imprimirlas.

WARLOCKED

De: Nintendo **Enlace:** Sí **Color:** Sólo **Disponible:** Sin determinar

Es un genuino juego de estrategia a tiempo real en miniatura. Escoges entre jugar con los Humanos o las Bestias, ambos con el objetivo de utilizar los recursos a su disposición para derrotar al ejército enemigo.

Funciona a las mil maravillas, algo raro considerando que, normalmente, este tipo de juegos funciona mediante una combinación de ratón y teclado de ordenador. Los botones actúan de forma sensible al contexto, y las acciones en función de la unidad seleccionada y de la instrucción dada. Por ejemplo, si colocas el cursor sobre un árbol, una de tus unidades lo cortará para construir herramientas, si lo colocas sobre un edificio semiderruido, una unidad lo reparará y si lo colocas sobre el enemigo, tus tropas atacarán sin descanso.



Puedes crear ejércitos personalizados e intercambiar componentes vía infrarrojos.



Además, tienes un modo combate para dos jugadores que es todo un reto. Te mantendremos informado.



LA GUÍA DE COMPRAS DEFINITIVA

Puntuación cinco estrellas

5	4	3	2	1
Un juego sencillamente fabulosos, una adquisición imprescindible.	Merece la pena, es un título excelente.	Tiene defectos, pero garantiza alguna diversión.	Malo. Seguramente, no vale la pena molestarte en comprarlo.	Totalmente lamentable. Evítalo como si fuera la peste.





Pokémon



La pantalla de inicio cambia con respecto a la de Rojo/Azul.

Los entrenadores siguen acechando en cualquier esquina.



Bosque Verde está infestado de Pokémon Bicho. Un buen sitio para practicar.

ESTRENA INTRODUCCIÓN

¡Es Pikachu! La nueva secuencia introductoria sustituye las batallas aleatorias de Pokémon de las versiones anteriores por todo un repertorio de las habilidades de nuestro Pika.



LUCHAR
¿Quién necesita Pokémon Luchadores si Pika sabe kung-fu y está listo para pelear?



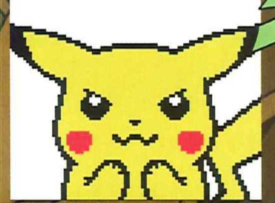
SURFEAR
Una opción que puedes activar si también tienes una copia de Pokémon Stadium. Pika surfea como un campeón.



CORRER
¡Mira qué mono, cómo corre hacia ti! ¿No es de lo más dulce que has visto en la vida?



FLOTAR
¿Es un pájaro? ¿Es un avión? Con la ayuda de unos globos llenos de helio, Pika vuela tan contento.



IMPACTAR
En la secuencia final, Pikachu prepara un Impactrueno con la intención de freír a alguien.

Amarillo
Edición Especial Pikachu

De: Nintendo **Precio:** 5.990 pesetas **Guardar:** En cartucho **Enlace:** Sí **Color:** No **Disponible:** Sí

Han vuelto... El juego que originó la serie de dibujos animados, el juego de cartas intercambiables, los peluches y el imperio de *merchandising* más potente desde los gloriosos días de *Star Wars* tiene, por fin una, secuela.

Bueno, "una especie" de secuela. *Pokémon Amarillo: Edición Especial Pikachu* es una versión extraída de los cartuchos originales, *Azul* y *Rojo*, con algunas (mínimas) variaciones gráficas, un ligero retoque en el argumento y el más popular de todos los monstruos como protagonista. Para aquellos que aún no saben lo que es Pokémon (muy pocos) o, aunque lo sepan, no sienten escalofríos cada vez que ven a Pikachu lanzar su impactrueno (aún menos), este lanzamiento puede parecerles algo aburrido y monótono. Para el resto de los mortales, las páginas que siguen aclararán muchas cosas, y es que se ha oído de todo en la calle. Tres versiones distintas del juego, algo de dinero en el bolsillo y una duda: ¿Con cuál me quedo?



Si decides que Pikachu surfee, le verás así.

Habla con esos personajes. Pueden ser de gran ayuda.

Pikachu tiene nuestro permiso para freír a ese Spearow.

¡HABLA CON PIKA!

Como si fuera una mascotita virtual de bolsillo, tu Pikachu especial de Pokémon Amarillo empieza portándose muy mal y acaba queriéndote muchísimo. Puedes ver cómo van las cosas hablando con él cuando quieras. Su carita aparecerá de pronto y, si tienes suerte, oirás un "Pi-kaa" digitalizado. ¡Toma efecto sonoro!

GO! GO!

NUEVOS COMIENZOS

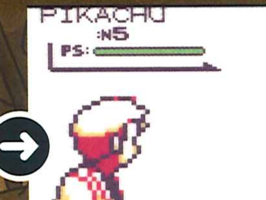
Así es como empieza todo. Si ya conoces las versiones Azul y Roja, advertirás algunas diferencias considerables...

1 *Al intentar salir de Pueblo Paleta, el profesor Oak se precipita de entre la maleza para prevenirte de los Pokémon salvajes...*

2 *...y entonces, justo en ese momento, aparece un Pikachu salvaje que busca pelea.*

3 *Por suerte, el Profesor Oak es un maestro Pokémon y captura al pillastre amarillo sin dañarle.*

4 *De vuelta en el laboratorio, sólo queda una Pokéball. El jeta de Gary, tu archirival, se la queda. Es un Eevee.*



5 *Así que tú te quedas con Pikachu. Vale, no hay problema. Pika acabará con Evee, seguro.*

6 *Después de tan soberana paliza, Gary se queja de que eligió al Pokémon equivocado. ¡Pues claro, tontaina!*

7 *Después del combate, Pika se niega a volver a la Pokéball y te sigue por todas partes, como en la serie.*





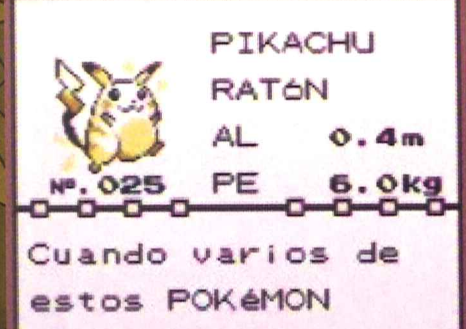


UN NUEVO PIKA

Fíjate cómo ha cambiado Pikachu desde la versión original para Game Boy y la edición Amarilla post-serie de dibujos animados.

ROJO/AZUL

Mofletes menos definidos, un cuerpo más regordete y sin definir dónde acaba el cuerpo y dónde empiezan cuello y cabeza. Parece peligroso y todo.



Este Pikachu original tiene más del estilo manga.

AMARILLO

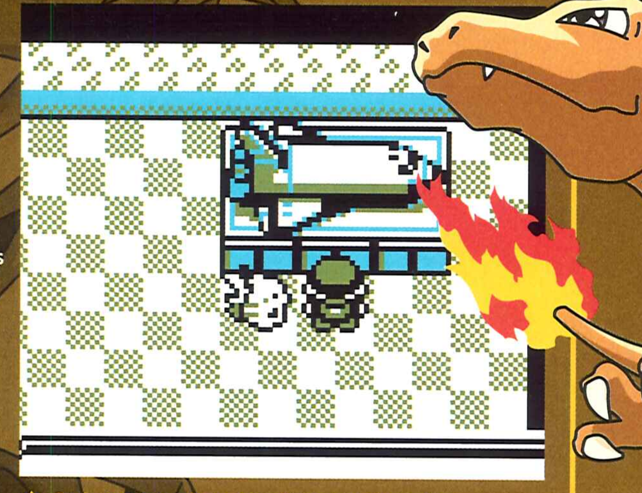
Éste es el Pikachu versión Hollywood. Fíjate en esos mofletes maquillados con colorete, la carita más definida, las orejitas torcidas para hacerle más encantador...



En la nueva versión, Pikachu es de lo más adorable. ¡Mira qué ojitos que pone!

NAVES ESPACIALES

Junto con los pingüinos y los mundos helados, las lanzaderas espaciales son uno de los fetiches Nintendo por tradición. Puedes encontrarlas en toda clase de juegos, desde Tetris hasta Pilotwings. Incluso Rare rindió tributo a la NASA incorporando una lanzadera espacial en Blast Corps. En Pokémon la encontrarás en el Museo de la Ciencia de Ciudad Plateada.



△ *Sería una pasada poder pilotar esta lanzadera espacial... Quizá en Pokémon Oro y Plata.*

PELEA EN EL GIMNASIO

Cuando el juego avanza, Pikachu se convierte en un poderoso monstruo, pero, al empezar, es completamente inútil. Vencer a Brock te llevará algún tiempo.

1 inicio

El primer gimnasio está en Ciudad Plateada. Si te has hecho ya con un Bulbasaur, saldrás adelante sin problemas.



2 consejos

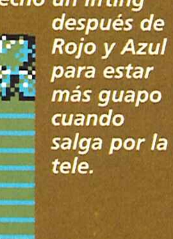


Habla con ese tipo raro para averiguar por qué vas a tener problemas aquí para conseguir tu primera medalla. Los Pokémon eléctricos no tienen efectos sobre los de roca.



3 encuentro

Aquí está Brock, el líder del gimnasio. Se ha hecho un lifting después de Rojo y Azul para estar más guapo cuando salga por la tele.



4 a por él

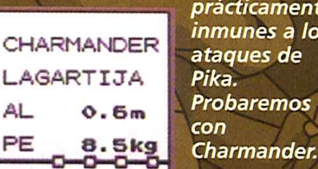


¿Qué dice? ¿Brock quiere pelea? ¡Pues se va a enterar! ¡Pikachu, lánzale un rayo y envíale tanta electricidad como para encender tres árboles de navidad!



5 trampa

¡Oh no, se ha traído un Geodude y un Onix para luchar! Ambos son prácticamente inmunes a los ataques de Pika. Probaremos con Charmander.



6 vence



Pikachu no ha podido vencer, pero aún nos quedan muchos Pokémon para intentarlo. La victoria será nuestra.





¡A SURFEAR!

Todo el mundo sabe que la electricidad y el agua son incompatibles. Imagínate qué pasaría si metieses la tele encendida en la bañera... Sin embargo, si tienes una copia de Pokémon Stadium y un Transfer Pak, tu Pikachu de Pokémon Amarillo puede aprender a surfear. Una vez le enseñes, mira de qué será capaz.

uno

Cuando hayas enseñado a tu Pikachu el movimiento surf con la MO2, busca esta cabaña en la playa sur de Ciudad Fucsia. No aparece en las versiones Roja y Azul.

dos



Entra y charla un ratito con el propietario. Es la otra única persona en el mundo que tiene un Pikachu surfero, con lo que estará encantado de conocerte.

tres



Ahora puedes participar en este juego de surf. Pikachu avanza remando hasta las olas y se prepara para una demostración de surf radical.

cuatro



Mueve el control pad cuando llegues a lo alto de una ola para que Pikachu realice unas cuantas piruetas. Intenta volver a ponerte de pie después.

cinco



Cuando llegues al final del circuito, tu actuación será evaluada según lo radical que hayas sido. Es un juego muy básico y un extra divertido.



Gary volverá a aparecérsete. Esta vez, la victoria no será tan fácil.

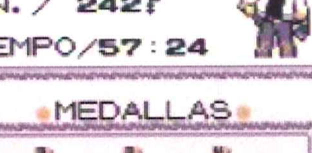


¡No Pikachu, no escuches esa canción! Vaya, demasiado tarde.



Por aquí encontrarás un Articuno; casi podemos olerlo.

Las medallas no tienen misterios para nosotros. Nuestro héroe, Jorge, ha vuelto a vencer.



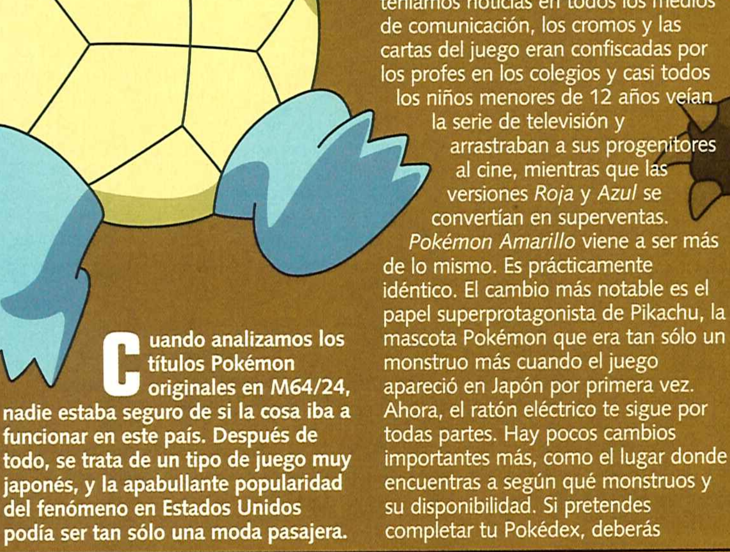






Diríamos que la versión amarilla es la mejor, de momento.

Pikachu te sigue a todas partes. ¡También al lavabo!



Cuando analizamos los títulos Pokémon originales en M64/24, nadie estaba seguro de si la cosa iba a funcionar en este país. Después de todo, se trata de un tipo de juego muy japonés, y la apabullante popularidad del fenómeno en Estados Unidos podía ser tan sólo una moda pasajera.

Sin embargo, ocho meses después de que Pikachu y sus colegas llegasen a nuestro país, teníamos noticias en todos los medios de comunicación, los cromos y las cartas del juego eran confiscadas por los profes en los colegios y casi todos los niños menores de 12 años veían la serie de televisión y arrastraban a sus progenitores al cine, mientras que las versiones *Roja* y *Azul* se convertían en superventas.

Pokémon Amarillo viene a ser más de lo mismo. Es prácticamente idéntico. El cambio más notable es el papel superprotagonista de Pikachu, la mascota Pokémon que era tan sólo un monstruo más cuando el juego apareció en Japón por primera vez. Ahora, el ratón eléctrico te sigue por todas partes. Hay pocos cambios importantes más, como el lugar donde encuentras a según qué monstruos y su disponibilidad. Si pretendes completar tu Pokédex, deberás intercambiar con *Rojo* y *Azul*, así que la esencia Pokémon vuelve con *Amarillo*. Parece que algunas de las imágenes del Pokédex se han retocado un poquito y también se han incluido algunos sucesos de la serie de dibujos, pero no hay rastro de Togepi, ni de Mew ni una paleta de colores adecuada para Game Boy Color.

Está bastante lejos de ser una secuela con todas las de la ley, por lo que los coleccionistas no se van a perder gran cosa si, por lo que sea, dejan escapar esta copia. Por otro lado, si hasta ahora has conseguido resistirte al influjo Pokémon, éste podría ser el juego con el que te "engancharías". Para los pocos que todavía no han dado con Pikachu y su banda en su hábitat natural, la Game Boy, así es como empezó todo. Olvídate de la peli, de las cartas, del merchandising y de la histeria colectiva que lo envuelve todo. La esencia es un juego para una consola de bolsillo. El objetivo es coleccionar y criar a 150 monstruitos, clasificados en 15 categorías diferentes que se enfrentan unas contra otras en una complicada y moderna versión del piedra, papel o tijera. La presentación del combate es fiel a la tradición RPG y los monstruos, como ya imaginarás, todo un ejemplo de diseño de personajes.

Como el argumento está ligado a la serie de dibujos, los no iniciados y los jugadores más jóvenes encontrarán en ella una apropiada introducción a un estilo de juego muy japonés. El mini-juego de surf parece un poderoso incentivo con el que convencer a los

DURABILIDAD ***Aunque se trata de un juego fantástico, como secuela aporta muy pocas novedades.***

MASCOTAS VIRTUALES

Cuando ya lleves un tiempo jugando, tu cartucho Pokémon será único. No sólo dispondrás de distintos huecos en tu Pokédex, sino que tus monstruos estarán a varios niveles y habrán aprendido técnicas distintas a las del cartucho equivalente de tu compañero.

APRENDIZAJE

A medida que tu monstruo va acumulando experiencia, aprende nuevos ataques. Tú eliges si aceptas el nuevo ataque o si prefieres que tu monstruo se olvide de él. Dispones de cuatro a la vez. Elegir los ataques y enseñárselos a tu monstruo es lo que lo hace único.



Si ya tienes cuatro ataques, tendrás que decidir si quieres olvidar alguno.

EVOLUCIÓN

Tu monstruo tiene un nivel entre 1 y 100, que va subiendo cuando pasa de un número determinado de puntos de experiencia, y puede llevarle a evolucionar y convertirse en algo totalmente diferente. Al igual que sucede con el aprendizaje de movimientos, tú eres quien decide si quieres que tu monstruo evolucione o no.



Con el tiempo, asistirás a una metamorfosis en muchos de los monstruos.

HOSPITALIZADOS



Con este Pikachu tan poderoso, seguro que no hay que visitar ningún Centro Pokémon.



Puedes curar a tus monstruos heridos en cualquier Centro Pokémon que encuentres en los pueblos y ciudades del juego. Se trata de un servicio gratuito que utilizarás con regularidad cuando tus monstruos queden muy resentidos del combate. En Pokémon Amarillo es el único momento en que verás a Pikachu meterse dentro de una Pokéball.

El Team Rocket, como siempre, nunca aprende la lección.

Pasar por delante de un entrenador implica enfrentarse a él.

Pokéadeptos para que se gasten otras seis mil pesetas, pero no es una buena inversión. Se trata sólo de una novedad y no te mantendrá interesado por mucho tiempo.

Con unas ventas que rozan el millón de cartuchos vendidos de *Pokémon Rojo* y *Azul*, hay muchas probabilidades de que tengas uno de los dos. Aunque se trata de un juego fantástico, como secuela aporta muy pocas novedades. De hecho, en éstas páginas las has leído todas. Nuestro consejo es que te quedes con la versión que tengas, a menos que realmente quieras volver a jugarlo todo desde el principio y no puedas vivir sin el juego de surf de Pikachu. Pero si todavía no tienes ningún cartucho Pokémon, éste es el tuyo.

5



Siempre hay un monstruo extraño por encontrar.

Estamos ante un combate muy duro.

Wario Land 3

¡Mucho cuidado con esos bichos con pincho!

De: Nintendo **Precio:** 5.990 pesetas **Guardar:** En cartucho **Enlace:** No **Color:** Sólo **Disponible:** Sí

Wario, te queremos! Aunque seas malvado y gordo y tu nariz parezca una fruta tropical exótica, eres uno de los mejores personajes Nintendo que hay.

Al contrario de Luigi, que dice sí a todo con su risita tonta, Wario no está dispuesto a permanecer a la sombra de Mario. Y nosotros encantados, porque este tercer papel protagonista del barrigón que se la tiene jurada a Mario es el mejor de su carrera. Empieza encerrado en una cajita de música que es mágica y debe viajar arriba y abajo por un mundo misterioso, recogiendo tesoros y volviendo a visitar algunos sitios para aprender nuevas habilidades.

A menudo, los puzzles hacen que Wario se exponga a dolorosas transformaciones. Aunque el tipo es invencible, llegas a pensar que está agonizando mientras le ves congelándose, abrasado, caer aplastado, estirando la pata, convertido en un zombi… Todo por conseguir un tesoro. Casi cada vez que un enemigo le ataca sufre efectos secundarios de algún tipo. La lista de disfraces es larguísima, más que la de *Wario Land 2*. Y por si las dimensiones y la complejidad del juego no fueran suficientes, se ha incluido el detalle del cambio entre el día y la noche.

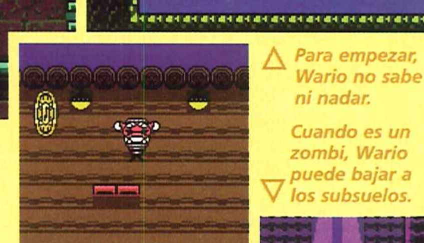


¡El pobre Wario está que echa chispas! Estos enemigos no le dejan en paz.

A esto has de añadir la ya tan familiar maestría Nintendo en cuanto a la animación. Wario se mueve de una forma asombrosa y con los niveles que hay, tan bien diseñados, te entran ganas de recogerlo todo, todo y todo. ¡Hasta han incluido un subjuego de golf, en el que nuestro héroe tiene que meter un tierno Para-Goom en un hoyo. *Wario Land 3* es un plataformas de los que hacen trabajar la materia gris. Desde luego, este gordinflón le ha puesto el listón muy alto a Mario.



Estos robots pueden darle a Wario un empujón hacia la plataforma superior que le resultará útil… y doloroso.



Para empezar, Wario no sabe ni nadar.

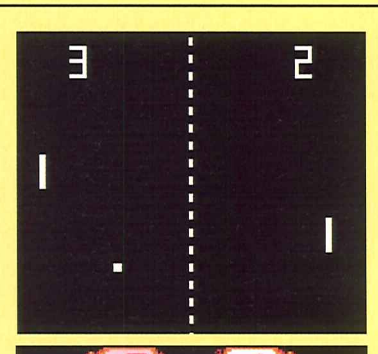
Cuando es un zombi, Wario puede bajar a los subsuelos.



Tras sufrir un martillazo, Wario puede botar y alcanzar lugares altos.

5

Pong



Se supone que los pingüinos te lo ponen más difícil.





Esta versión es el Fútbol Pong. Es la más fácil de todas.



Esos troncos de ahí en medio son rodillos que desvían la bola. Muy práctico.

De: Atari/Proein **Precio:** 6.490 pesetas **Guardar:** No **Enlace:** No **Color:** Sólo **Disponible:** Sí

Presentar un remake de este clásico basándolo únicamente en lo innovador, tecnológicamente hablando, que fue el Pong original es como hacer un anuncio de Michelín diciendo que la rueda fue un gran invento. Puestos a hablar de historia, si eso es todo lo que Hasbro puede decir de este juego, estamos listos.

Pong es una conversión de un juego PlayStation superior, pero sin la mayor parte de los niveles, así como sin toda su jugabilidad y potencial de desafío. Como ya viene siendo típico en estas entregas de juegos retro, el cartucho contiene el original monocromo más tres versiones "mejoradas" con una selección extra de raquetas y obstáculos sobre la pista.

Sabes exactamente qué va a ocurrir. Es muy simple y, aunque tiene números para ser un juego entretenido, es tan fácil que acaba siendo ridículo. Entonces, ponemos el nivel de dificultad al máximo, perdemos los tres primeros puntos y luego, cuando nos damos cuenta de dónde está el truquillo, empezamos a recuperarnos.

Además, no dispone de modo para dos jugadores. Al final hemos descubierto que la única manera de que la cosa tenga un poco de emoción es dejando a la máquina bastantes puntos de ventaja. Menudo reto.



Crazy Castle 4



Mantente alejado de todo lo que se mueva si quieres seguir con vida, Bugs.

De: Proein **Precio:** 5.990 pesetas **Guardar:** Password **Enlace:** No **Color:** Sólo **Disponible:** Sí

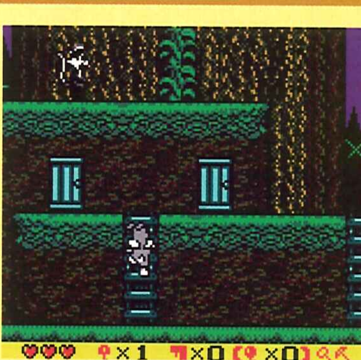
Un juego para Game Boy del cual aparece una secuela es un juego que ha funcionado muy bien. Sin embargo, ni siquiera Mario ha conseguido tener cuatro...

Claro, es que para hacer un nuevo juego sobre Mario se necesita casi un año y un grupo de expertos, mientras que *Crazy Castle 4* es prácticamente igual que la entrega anterior, y la anterior... Esta vez está disponible sólo para Game Boy Color, por lo que los gráficos tienen mejor aspecto, aunque el *scroll* todavía retiembla y la jugabilidad no ha cambiado para nada. Tienes que buscar cosas tras las puertas y recoger suficientes llaves para abrir la salida de cada nivel. Los laberintos se complican cuando se le añaden cosas como suelos que se mueven y setas que rebotan, así que los puzzles no son pan comido.

La verdad es que pasa un buen rato hasta que topas con algo realmente complicado, y los primeros niveles son un poco aburridos, pero la saga *Crazy Castle* ha amasado una buena cantidad de fans con el paso de los años y hasta ha creado una pequeña escuela de juegos que han copiado sus ideas, así que, como mínimo, puede despertar tu curiosidad. Probablemente, éste sea el mejor de todos, aunque si encuentras uno de los primeros en la sección de ofertas, será mejor que te lo quedes y le eches un vistazo antes de gastarte la pasta en la versión de este milenio.




Ocho llaves de éstas llevarán a Bugs hasta el siguiente nivel.



A veces tendrás que sacrificar una llave en una de las puertas cerradas.



Si las puertas están abiertas, puedes explorar tanto como quieras.

3

Ballistic

De: TQH/Proein **Precio:** N/D **Guardar:** No **Enlace:** Sí **Color:** Sí **Disponible:** Sí





El Modo Puzzle te da una selección limitada de bolas para acabar cada nivel.

Qué sería de los juegos de puzzles sin aquel viejo recurso de juntar piezas del mismo color? Juegos como Puyo Puyo o Bust-a-Move no existirían. De la misma forma, tampoco existiría Ballistic, un juego nuevo que aporta un giro interesante al archiconocido tema.

Esta vez, las bolas siguen un camino en espiral, y se van acercando poco a poco al centro. El objetivo es hacerlas desaparecer juntando de tres en tres las que son del mismo color y, con un poco de suerte, crear unas cuantas reacciones en cadena con las que tu puntuación se dispare. Si das a las bolas que hay en el centro de la espiral, la cadena se desmorona y, si lo has planeado bien, desaparecen más bolas. Al menos, eso es lo que dice la teoría. En la práctica, la espiral da unos giros sobre sí misma que hacen que acertar en el centro sea muy difícil, porque bloquea tu disparo. Algunas clases de bolas no se quedan atrás y esperan a que la espiral las alcance.

Aunque suene lioso, es menos confuso de lo que parece y siempre puedes jugar con puzzles ya resueltos en el modo Checkmate para aprender algunos de los mejores truquitos que permitan hacerte con los puntos.

Tetris y *Bust-a-Move* siguen siendo los reyes indiscutibles de los puzzles para Game Boy, pero el recién llegado *Ballistic* es una alternativa inusual y adictiva.

2



Si alcanzan la línea, quedarás eliminado.



El juego emplea una extraña técnica para desplegar las bolas.

TG Rally 2

De: Kemco/Proein **Precio:** 5.990 pesetas **Guardar:** En cartucho **Enlace:** Sí **Color:** Sólo **Disponible:** Sí

El *Top Gear Rally* original para Game Boy nos introdujo en las delicias del rumble pak incorporado, aunque el juego de carreras en sí no impresionó a nadie. Un año después, la secuela prescinde del carísimo accesorio y resulta mucho más divertida y entretenida.



Pulsa el acelerador en el momento justo para salir disparado.

El formato continúa siendo el mismo, con campeonatos, carreras contrarreloj y un modo *arcade*, pero los coches ya no tienen aquella tendencia a derrapar en las curvas y a dar vueltas sin control cuando se salen de la carretera, un aspecto muy fastidioso del juego original. Los coches parecen más resistentes y las pistas tienen más saltos y más desniveles que antes. También es todo mucho más rápido y el modo en que tu coche toma algunas de las curvas más cerradas recuerda a aquellos viejos juegos de carreras para recreativas de Sega, sobre todo a *Hang On*.

Tus contrincantes son un atajo de domingueros de lo más molesto que aprovecharán cualquier oportunidad para bloquearte el paso cuando intentes adelantarles. Por suerte, el cartucho guarda tus mejores marcas, así que cuando el modo Campeonato te resulte cargante, puedes darte unas vueltecitas por una pista vacía y batir récords. Si no, puedes conectarte con un amigo y competir en una carrera a dos bandas. Estás ante uno de los juegos de carreras para Game Boy que más vale la pena. Pruébalo, no te arrepentirás.

4



Los derrapes son una gozada en las curvas más cerradas.





Las curvas son el mejor momento para adelantar a tus contrincantes.



¡Mira cómo funciona la suspensión!



Por alguna razón, el coche de la máquina ha tomado un atajo a campo traviesa. Eso no saldrá bien, colega.



Mantenerse en pista puede ser muy difícil en este juego.

A los coches rivales les encanta jugar sucio y bloquearte el paso.



Hora de cambiar las ruedas. ¡Las tienes hechas polvo!

Todos los juegos de carreras deberían tener una noria como ésa.

El neumático de la parte superior de la pantalla se va desgastando durante la carrera.



Le Mans 24 Hours

De: Infogrames **Precio:** 5.990 pesetas **Guardar:** En cartucho **Enlace:** No **Color:** Sólo **Disponible:** Sí

Pensar a lo grande no tiene nada de malo, pero ¿24 horas? No sabemos quién se rendiría antes, si nosotros o las pilas de nuestra Game Boy... Bromas aparte, Le Mans se trata de un juego de carreras que tiene mucho que ofrecer.

Elige la opción Campeonato y tendrás un simulador de carreras en plan serio, con paradas en boxes, revisión de los coches, desgaste de los neumáticos y condiciones meteorológicas variables. Selecciona el modo Arcade y encontrarás reforzadores esparcidos por todo el circuito que te harán la vida más fácil. Elijas lo que elijas, *Le Mans 24 Hours* exige un nivel de conducción más preciso que *TG Rally 2*. Los coches pueden deslizarse por todas partes, como si de una mini versión de *World Driver* se tratase. Mantenerse en pista puede convertirse en todo un reto que implica un uso acertado de los frenos y pulsaciones precisas en el D-pad.

Como corresponde a un juego de semejante complejidad, los gráficos son impresionantes. Las pistas siempre se mueven de forma muy suave, incluso cuando vas a tope, y los efectos meteorológicos son de primera. La niebla está muy bien hecha, algo que sólo habíamos visto en el juego de motociclismo de Ubi Soft, *Suzuki Altstare*. La bruma oscurece buena parte de la pista, con lo que conducir se vuelve extremadamente complicado, pero en el modo arcade siempre puedes conseguir una bombilla que te permita ver las cosas más claras... temporalmente. En definitiva, un cartucho muy completo.

4

F1 Racing Championship



La visión en primera persona es genial, aunque se hace más difícil tomar las curvas. También dispones de retrovisores laterales.

De: Ubi Soft **Precio:** N/D **Guardar:** En cartucho **Enlace:** No **Color:** Sólo **Disponible:** Julio

Schumacher se prepara para salir desde una inverosímil última posición.

El modo escenario. Rememora los mejores momentos de la historia de la F1.

La GB no ha sido agraciada con juegos de carreras de primera. Sin embargo, gracias a este nuevo título, la consola de bolsillo va a permitir recrear los mejores momentos de clásicos de las recreativas como *Pole Position* o *Hang On*.

Puede que el juego que más se acerca a la fórmula del equilibrio perfecto entre jugabilidad y velocidad sea *Suzuki Alstare*, el cartucho de motos de Ubi Soft, pero ahora le ha salido un buen competidor dentro de su propia casa. *F1 Racing Championship* viene con pedigrí Video System y es muy parecido a la versión para Game Boy de *F1WGP*.

De todos modos, nosotros creemos que es más cómodo de controlar, que visualmente está más cuidado y que es más detallado. Además, se trata de un juego muy accesible. Tiene un modo arcade muy dinámico y un modo simulador súper envolvente que incluye un montón de opciones. Las carreras son todo lo auténticas que puedes esperar y en los fondos reconocerás más de un anuncio de los que salen por la tele. Se maneja muy bien y en la visión desde la cabina dispones de los retrovisores que te indican cuándo se acerca alguien. Técnicamente es muy bueno y también incluye una secuencia de vídeo a todo color al principio. Es el entretenimiento perfecto para aquellos que sueñan con pilotar un coche de fórmula 1.

Nos sorprendería mucho que ambos coches salieran intactos.

5

Dragon Warrior Monsters

Mejora tu Pokédex con estos consejos tan útiles y ¡hazte con todos! (¡Uy! Eso es de otro juego...)

CONSIGUE AL DRAGONLORD

Para conseguir a un Dragonlord (una poderosa criatura del juego Dragon Quest original) sólo tienes que emparejar a un Servant con un Drax.

CONSIGUE A LANDOWL

Éste te va a gustar. Junta a un Bullbird con cualquier monstruo de la categoría Bestia, utilizando el Bullbird como tu pedigrí.

CONSIGUE A GOPHECADA

¿Qué obtienes si juntas un Giantslug con un Madcat? ¿Un engendro abominable y viscoso? No, un Gophecada.

APRENDIZAJE RÁPIDO

Para que tus monstruos aprendan más ataques y suban de nivel, aliméntales con carne durante los combates. También lo harán si prolongas el combate todo lo que puedas en vez de acabar con tu contrincante a la primera de cambio. Tus monstruos te respetarán por ello.

Grand Theft Auto

Nos gusta el estilo de GTA, pero si crees que superar los niveles es demasiado difícil, aquí tienes la solución.





SALTARSE LOS NIVELES

Tienes que perder todas tus vidas lo más rápidamente posible y luego, cuando aparezca la pantalla de estadísticas, pulsar A para regresar al menú principal. Justo en el momento en que la pantalla empiece a cambiar, apaga tu Game Boy. Cuando vuelvas a encenderla, tendrás acceso al siguiente nivel.

Rayman



Este Rayman de Ubi Soft puede tener un aspecto divino, pero es complicado como pocos. Este truquito te hará la vida más fácil.

99 VIDAS

Dale a la Pausa e introduce el código siguiente: A, Derecha, B, Arriba, A, Izquierda, B, Abajo, A, Derecha, B, Arriba, A, Izquierda, B.

Street Fighter Alpha

Aquí tienes un par de truquitos que ayudarán a los que les cuesta salir airosos de sus enfrentamientos con los jefes de nivel.

LUCHA CONTRA AKUMA

Una vez has elegido a tu personaje y has escogido entre manual o auto, mantén pulsados A y B hasta que el combate empiece. En lugar de enfrentarte al contrincante habitual, podrás pelear contra Akuma y darle una buena paliza.

LUCHA CONTRA BISON

Igual que antes, elige a tu personaje y escoge entre manual o auto. Luego presiona abajo, A, B y Select hasta que el combate empiece. Bison será el primer oponente al que te enfrentes.

DICHOSA HUMANIDAD
Uno de los encantos más evidentes de los enemigos de Bond en *GoldenEye* era, sin lugar a dudas, su realismo. Estornudaban, se rascaban y, en pocas palabras, se comportaban de forma abominable. Por suerte, semejante comportamiento continúa en *Perfect Dark*, por lo que podremos ver cómo la peña se pasea por los escenarios al tiempo que se estiran, bostezan o bailotean mientras hacen sus necesidades...



ASÍ ESTÁ MEJOR

El peculiar sentido del humor de Rare entra con fuerza en el nuevo milenio.

DECORADOR A RATOS LIBRES

¿Alguna vez te has preguntado por qué el súper agente Bond no era capaz de mover ni la más ligera sillita? Ni que fuera un alfeñique. Pero eso se acabó, ya que Joanna es capaz de levantar un sofá como si de un fornido mozo de mudanzas se tratara. ¿Y para qué? Pues, por ejemplo, para trasladarlo hasta ese punto de la estancia en el que te puede servir de escudo contra algún que otro enemigo. ¡Dile a todo el mundo que nosotros te enseñamos este truquillo!



ARAÑA DE PACOTILLA



La verdad es que las imágenes de los personajes de *GoldenEye* caminando sobre sus rodillas en el modo multijugador no eran nada del otro mundo, pero resultaban muy divertidas. Estaba claro que algo tenía que cambiar en la nueva generación de diversión a varias bandas que nos prepara Rare. En *Perfect Dark*, los personajes de tus colegas se desplazan con una grado de patosismo elevadísimo, como si de arañas deformes se tratara. Quizá con algo más de realismo, pero presentando la misma pinta irrisoria de siempre. Primero carcajéate en sus caras y, luego, vuélales las ideas de un balazo.

EL JUEGO PE

El mundo de Joanna es una maravilla.

Cómo no. Perfect Dark. No podía ser otro. Desde que se coló subrepticiamente en la redacción de M64 el mes pasado, no ha habido hora del día (ni de la noche) que no hayamos pasado delante de esta auténtica joya consolera. Al igual que en GoldenEye, detrás de cada esquina te espera una sorpresa, y no siempre será agradable. No falta de nada: desde claustrofóbicos viajes en ascensor hasta alienígenas con chaleco.

Parece ser que, por fin, los de Rare han puesto todo su empeño en crear un argumento con todas las de la ley. En los guiones anteriores, la historia dejaba mucho que desear por culpa de ciertos chistes malos y alguna que otra escena sensiblera.

Pero que no cunda el pánico, ya que todo apunta a que la época de la cursilería llegó a su fin. Y eso se plasma en más de treinta minutos de alucinantes escenas de vídeo. En dos palabras: im-presionante.

Los gritos de admiración en la redacción han sido tan prolongados y entusiastas que en las oficinas colindantes pensaban que habíamos montado un castillo de fuegos artificiales. En resumidas cuentas, *Perfect Dark* llega a límites que nunca hubiéramos imaginado alcanzables para las capacidades de la N64. En estas páginas pretendemos ofreceros, para vuestro deleite, y sin estropear ni una sola de las sorpresas que depara su enrevesada trama, algunas de las maravillas que Rare ha conseguido embutir en tan magistral cartucho. Poneos cómodos y disfrutad de la última maravilla consolera del mercado...

64 STAR GAME

△ Los de Rare nos toman el pelo. El cristal es antibalas, por eso no pasa nada.

Uno de los momentos más alucinantes del principio: el paseo en ascensor. ▷

La hermanita de Jo amenazada de muerte. ▷

◁ Un fornido jefe trajeado como si fuera el día de su boda.



△ El cuartel general de la empresa es de lo más molón. Oscuro y peligroso.

El inconfundible logo. ▷



◁ No dispares a todos. Ella te será muy útil.

DUELO ENTRE CABALLEROS

Cuando ya llevas un buen rato disfrutando de Perfect Dark, aparece otro de los extraordinarios extras que esta maravilla esconde a cada paso. Se trata de "El Duelo", y consiste en una serie de enfrentamientos cara a cara en la zona desarmada de entrenamiento del Instituto Carrington. Te sentirás como un forajido en el Salvaje Oeste. Deberás colocar tu espalda contra la del rival, avanzar unos cuantos pasos y disparar. En primer lugar te enfrentarás a un vigilante de Datadyne, después al agente secreto Jonathan Dark y, por último, al malísimo Trent Easton en persona.

JOANNA MORTADELO

En algunos momentos del juego, tal y como sucedía en el nada impresionante Mission: Impossible, deberás disfrazarte antes de entrar en acción. Por ejemplo, y haciendo gala de un cuerpo escultural, Joanna se vestirá de azafata de vuelo. De ese modo, puede acceder sin problemas a un montón de sitios interesantes. Además, también puede hacerse con un maletín. Sin embargo, si te comportas de manera poco acorde con tu disfraz, puedes delatarte. Las azafatas no suelen liarse a tortas con un pasajero, por poner un ejemplo, ni tampoco acostumbran a birlarles su equipaje. Esperamos como agua de mayo que la versión para Game Boy ofrezca la demostración de cómo debe evacuarse el avión en caso de incendio y que cuente con un reforzador para poder pedir naranjada cada vez que se te antoje.

ERFECTO

EL JUEGO PERFECTO

QUE SE MUERAN

Nunca el sadismo había sido tan divertido.

No se levante



No es una animación de una muerte propiamente dicha, pero resulta muy divertida. En el edificio Datadyne, si eres lo suficientemente rápido y sigiloso, pillarás con la guardia bajada a uno de los chicos antes de que tenga tiempo de dar un respingo. Seguro que estaba enviando un mensajito cursi a su novia. Si actúas con rapidez se quedará pegado a la silla, más inerte que un pollo en una pollería. Así aprenderá.

¿Funciona?

Baja el laboratorio y pillarás a un científico y a un vigilante que prueban un arma nueva. El vigilante dispara a un objetivo muy lejano para comprobar su eficacia. Como era de esperar, no hace diana ni por asomo. Es el momento de interrumpir su charla y enviar a ambos a decir sandeces al otro barrio. ¿Te gusta?

Recoge el arma

Esta revista ha actuado como plataforma para que hicieseis sugerencias a los chicos de Rare para su juego estelar, y estamos muy orgullosos de saber que no han caído en saco roto. En este juego puedes hacer saltar el arma del enemigo de sus manos (y recogerla, claro está). Los vigilantes más avispados se agacharán y recogerán de nuevo su arma. Siempre y cuando no llegues tú antes.



Dale color

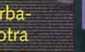
La coqueta villa de Carrington sirve tanto de centro de diseño de niveles como de lugar ideal para poner en práctica lo aprendido en ese curso de decoración por fascículos que compraste el año pasado. Hasta la gama de colores aquí dentro es diferente de la del resto de niveles. Puedes decorar el interior a tu gusto si echas mano de los dos francotiradores que hay en el tejado. Cuando los pilles in fraganti, algunos se balancearán hacia adelante y hacia atrás de forma teatral antes de enfrentarse a una muerte segura.



GO! GO!

EL JUEGO PERFECTO

¿UN TAQUITO DE QUESO?
Vaya detalle más extraño. Escondido en algún rincón del edificio Datadyne encontrarás un pedazo de queso. A primera vista, parece alguna variedad sueca. No pensamos revelarte el lugar exacto en el que se encuentra. Si alguno cree saberlo, que nos envíe la solución a la redacción acompañada de un queso de bola. ¿Para qué servirá este delicioso producto lácteo? Tan sólo Rare lo sabe. Hay más pedazos en todos los niveles. Será mejor que afines el olfato, porque quizá sólo así logres dar con todos.



CLUB NOCTURNO
En algún lugar de uno de los escenarios urbanos del juego hay otra pequeña joya similar a la anterior esperándote. No vamos a dar más detalles de su ubicación. Se trata de una broma al más puro estilo *Duke Nukem*: un local de strip-tease para gente con mucha pasta. Para desgracia de algunos, no aparece ninguna bailarina contoneándose asida a la barra, pero sí un montón de tiparracos armados hasta los dientes. ¿El pase VIP? No, tan sólo necesitas una Magnum y un escáner de rayos X.



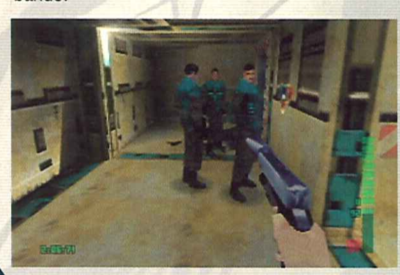
ARMAS A TUTIPLÉ

Se acabaron los tiempos de las pistolitas...

PISTOLA SICÓTICA



Esta virguería de la ciencia provocará las carcajadas más hilarantes. Tan sólo dispones de unos pocos disparos, pero la aguja impregnada en droga que incorpora provoca un trauma psicológico tal, que convence a la pobre víctima de que, en realidad, no es lo que parece. En pocas palabras, el enemigo se pasará a tu bando.



RALENTIZADOR



Aparece de forma opcional en el modo multijugador y se trata de una bestia de carácter indomable. Es una especie de una droga súper violenta que lo ralentiza todo. El resultado; algo así como una peli de Bruce Lee vista a cámara lenta. Increíble.



BOMBA N



Al igual que el Ralentizador, se trata de una opción de lo más curiosa. Es una granada que extiende un producto químico psicoactivo en un radio considerable. El pobre desgraciado que se interpone en su camino tira su arma al suelo y se dedica a pulular por el lugar como un zombi con un ataque de nervios. En el modo multijugador resulta muy impresionante, ya que la pantalla se vuelve turbia, aunque no por la sangre de ninguno.



ASÍ CUALQUIERA PUEDE

Disfruta de las delicias de los mejores trucos...

MARQUÉS DE QUEENSBURY





¡Alucina con este truco! A pesar de que los guardianes llevan armas, no pueden utilizarlas. Así pues, date prisa y acaba con todos antes de que se acerquen demasiado.

¿Tenéis ganas de pelea, gallitos? Pues se os van a quitar de golpe, mira por dónde.

LANZACOHETES ENEMIGOS

Un clásico de *GoldenEye*. Sin embargo, la IA ha evolucionado lo suficiente como para que los malos sean capaces de escapar a toda pastilla de la onda expansiva. Lástima que hayan eliminado el zumbido.





Lo mejor es mangarles las armas cuando mueren.

INVENCIBLE



Te encantará. Si quieres gozar de verdad de la IA y del comportamiento de los enemigos, tienes que ser capaz de pararte a observar sin que nadie acabe contigo. Empieza la diversión...

Disfruta de los Skedar cara a cara. Así podrás obsérvalos con todo detalle.

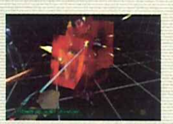


LÁSER

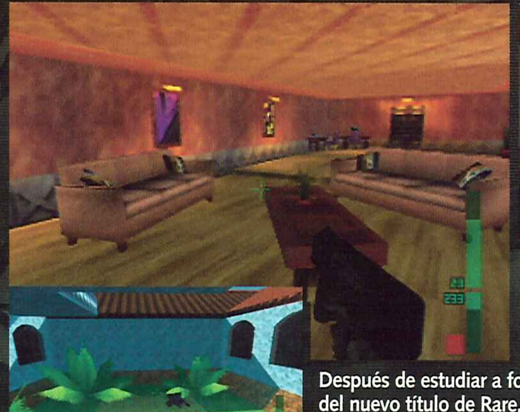


La versión actualizada de la letal arma original de Moonraker.

Va de perlas, ya que, como opción de disparo secundaria, incorpora el láser de muñeca de Bond, si bien en este caso se trata de un arma mucho más efectiva con munición infinita y un alcance mayor. ¿Dos láseres por el precio de uno? Vaya ganga.



DIOS ESTÁ EN LAS PEQUEÑAS COSAS



La obsesión enfermiza de *GoldenEye* por el detalle fue uno de los motivos que lanzaron a este juego a la fama. Si *Perfect Dark* no apostara fuerte en este sentido sería todo un fracaso. Después de estudiar a fondo todos y cada uno de los rincones del nuevo título de Rare, estamos en disposición de asegurar que todo está en su sitio. El mal gusto de Carrington a la hora de vestirse queda patente incluso en la elección que hace de los cojines más horteras que uno puede echarse a la cara. Nuestro buen amigo dispone de cocina equipada hasta con microondas, el mostrador de recepción de Datadyne oculta dos armas para casos de emergencia... ¡Si hasta en los urinarios de los lavabos puede apreciarse el agujerito del desagüe! El mejor ejemplo que ilustra el conocimiento que los chicos de Rare tienen de los gustos de la audiencia es la forma en que puedes disparar al denso tráfico aéreo que vuela por los alrededores del edificio de Datadyne. Sabían que, tarde o temprano, lo íbamos a intentar. Al igual que su predecesor, *Perfect Dark* viene bien cargadito, con la intención de que nadie se aburra durante muchos meses.



De repente, te das cuenta de que Carrington es un solterón empedernido.

LO SIENTO, AMIGO

Retretes. Letrinas. Lugares para evacuar las sobras. No se nos ocurre un nombre agradable para denominarlos, pero lo cierto es que en *Perfect Dark* hay lavabos. Desde los generosos desagües de la corporación hasta los retretes más vulgares de otros puntos, la verdad es que este juego contempla todas las posibilidades de relajación intestinal del cuerpo humano. No os vamos a desvelar dónde se encuentran exactamente, pero sí que el ocupante no parece molestarse demasiado por la señora que no para de incordiarle.





ARMAS CLÁSICAS

No hay nada mejor que liquidar a los malos con las armas de siempre. Los nombres han cambiado un poco, pero también su efectividad. Puedes incluso acceder a la vieja cruceta roja para apuntar. El manejo de algunas armas también ha variado un tanto: en esta ocasión el Kobb es, por ejemplo, menos preciso.



El AR53 ha alcanzado la perfección.

A CÁMARA LENTA

En la redacción lo hemos bautizado como el truco del Sr. Miyagi (el de *Karate Kid*). Con él puedes convertirte en el jugador perfecto: podrás rodear a los frustrados enemigos, esquivar las balas, acercarte lo que quieras e, incluso, comerte un sándwich mientras juegas.

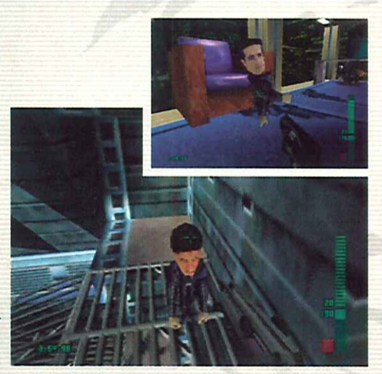


Este guardia no se ha dado cuenta siquiera de que estamos ahí. Mala suerte, amigo...



PERSONAJES PEQUEÑOS

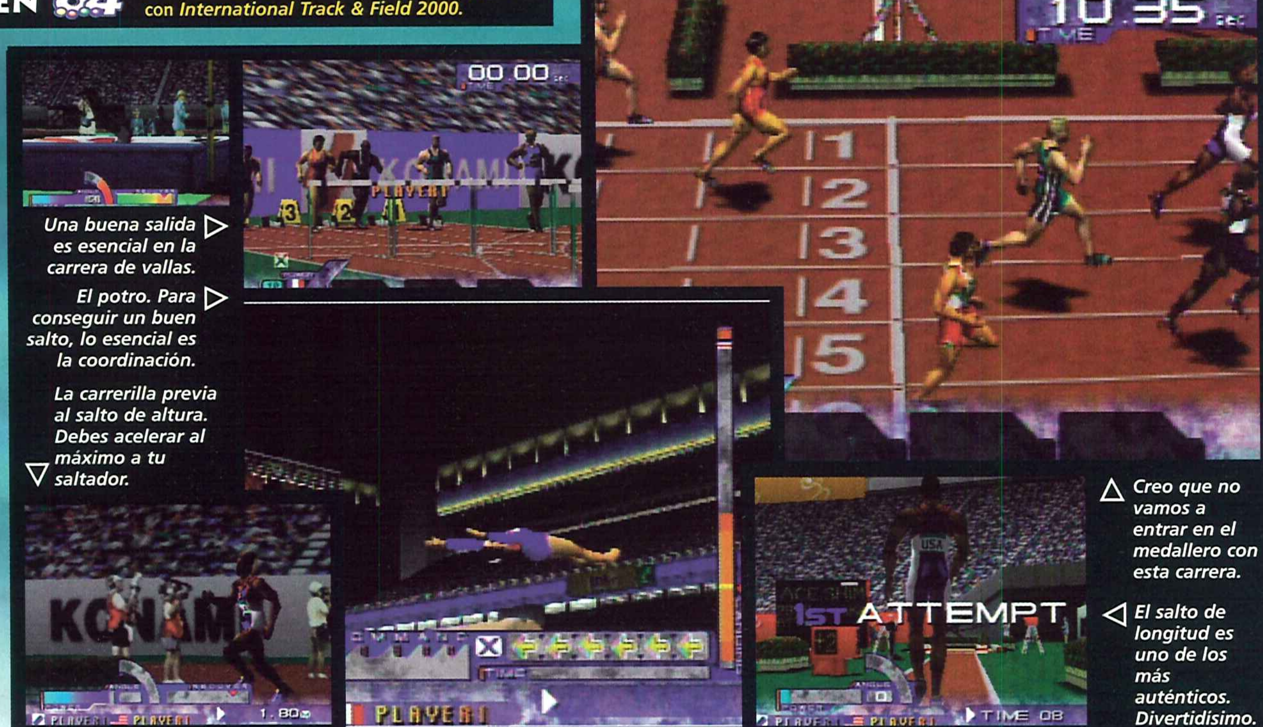
Enanos cabezones para carcajearte a gusto. Parecen auténticos duendes y suelen pulular a tu alrededor como champiñones a los pies de un árbol. Son mucho más bajos que Oddjob o Elvis y, sin embargo, para acabar con ellos deberás sudar tinta.



Con una cabeza así ya se puede ser un erudito.

PRECEDENTES EN  En el número 29 hicimos un poco de deporte con *International Track & Field 2000.*

¡TÉCNICA!
Martillear los botones con frenesí, aparte de complicado, puede llegar a ser muy cansado. Menos mal que hay un par de métodos patentados para conseguir los mejores resultados. ¡Atención tramposos! Puedes hacer ejercicios de dedos para batir todo tipo de récords, pero si arrastras un rotulador de los de marcar por encima de los botones, el esfuerzo será menor y las ampollas no florecerán. Sin embargo, el mejor método consiste en liarte una venda suave alrededor de tu mano y machacar los botones con la palma. ¡Es el no va más! Si quieres más trucos, echa un vistazo a nuestra sección Al rescate.



Una buena salida es esencial en la carrera de vallas.

El potro. Para conseguir un buen salto, lo esencial es la coordinación.

La carrerilla previa al salto de altura. Debes acelerar al máximo a tu saltador.

Creo que no vamos a entrar en el medallero con esta carrera.

El salto de longitud es uno de los más auténticos. Divertidísimo.

INTERNATIONAL TRACK &

¡Aporrea los botones y consigue el oro!

¡PÓNMELA OTRA VEZ, SAM!

Las repeticiones de *Track & Field* son estupendas, aunque no tan impresionantes como las de los mejores juegos de carreras, como *Ridge Racer* y *World Driver Championship*. Los atletas, realizados a partir de capturas de movimientos reales, las hacen aún mejores. Ese enfoque borroso a propósito de la imagen en movimiento es fantástico. Las repeticiones también sirven para localizar fallos y lograr más precisión en posteriores intentos. ¡Bien hecho, Konami!







LA FICHA 

TRACK & FIELD 2000

DE:	Konami
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK: 20 pág.	✓
MEMORIA EN CARTUCHO:	✗
PASSWORD:	✗
EXPANSION PAK:	✓
RUMBLE PAK:	✓
TRANSFER PAK:	✗
DISPONIBLE:	Sí

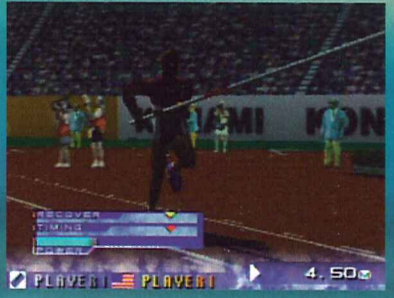
9.990 pesetas

VÉRTIGO EN LA PÉRTIGA

El salto con pértiga es complicadísimo. Será mejor que sigas paso a paso nuestras instrucciones.



1 *Como siempre, antes del salto debes pasar por la consabida carrerilla. Pulsa C-izquierda y C-derecha.*



2 *No dejes de martillear los botones a tope, ya que necesitarás toda la potencia posible para superar el listón.*



3 *Perfecto. Tu atleta iniciará el salto cuando se acerque al listón: lo que debes hacer es...*



4 *...pulsar Z para detener el medidor de tiempo en el lugar adecuado. Si fallas, no llegarás al listón.*

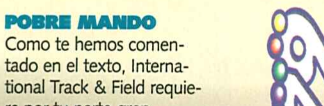


5 *Casi en ese mismo instante, pulsa Z de nuevo para detener la barra de recuperación en el punto exacto.*





6 *Si lo haces bien, sortearás el listón como el mejor. Si fallas, harás el ridículo más espantoso.*



POBRE MANDO

Como te hemos comentado en el texto, International Track & Field requiere por tu parte gran desgaste físico. Sin embargo, aún lo requiere más de tu mando, el cual puede acabar en un estado lamentable tras una partida a cuatro jugadores en la que os jugáis todo en la última carrera. Por eso, y aunque parezca un poco tacaño, recuerda a tus amigos que, para jugar a este juego, mejor que vengan con el mando de casa. Y tú no olvides recuperar los que tienes en el armario para mantener con salud tu recién adquirido mando de color.



FIELD 2000

64 STAR GAME

Increíble. Sergio ha sufrido un colapso: está colorado como un tomate, tirado en el suelo y sin aliento; Fran acaba de llegar del ambulatorio, donde le han vendado la muñeca y le han diagnosticado un esguince de caballo; Miquel tiene una ampolla en el pulgar derecho que va a entrar en el libro Guinnes de los récords; y Federico permanece impávido delante de la pantalla, con una ligera convulsión de las sienes como único signo que delata su estado de tensión ante lo que acontece.

Señoras y señores, bienvenidos a *International Track & Field 2000*, juego con el que, tras diez minutos exactos de partida, quedarás tan exhausto como si hubieras participado en la maratón de Nueva York, la travesía a nado del canal de la Mancha y un *tête-à-tête* de baloncesto contra Shaquille O'Neal, todo seguido. Es el juego más cansado que hemos probado en la vida (tened en cuenta que hemos jugado a *Carmageddon* y *Superman*, otros dos títulos súper cansados, si bien en otro sentido).

Los que tengáis más de veinte primaveras puede que recordéis al *Track & Field* original, un juego arcade que obligaba a un martilleo compulsivo de los botones y al machaque continuo del joystick. Era un título excelente, sobre todo en el modo para varios jugadores, si bien una exposición excesivamente prolongada a semejante juego podía ser la causa de enfermedades degenerativas crónicas de los dedos de las manos.


GO! GO!

Así lo hacemos nosotros

Permitid que os ilustremos con nuestro peculiar método para superar una de las disciplinas más exigentes: la barra fija.

1 Nada de martilleos. Tu atleta se impulsará hasta la barra y empezará a oscilar sin ayuda alguna.



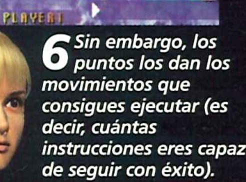
2 Aquí empieza lo difícil. El medidor que hay en el extremo inferior derecho mide el control (que es automático) y el ritmo (que controlas tú).

3 El medidor de control aparecerá en cualquier lugar de la barra y, pulsando el gatillo Z, debes detener la barra de sincronización en el nivel de la de control.

4 Si lo haces bien, aparecerán unas instrucciones para la palanca analógica. Obedécelas con rapidez y tu gimnasta ejecutará un movimiento.



5 Este modelo sirve para toda la prueba, si bien cada vez exige unos reflejos más rápidos y aguzados.



6 Sin embargo, los puntos los dan los movimientos que consigues ejecutar (es decir, cuántas instrucciones eres capaz de seguir con éxito).



7 Al final, tu gimnasta hará la salida y se sumará tu puntuación. No es fácil conseguir un puesto en el podio.

Vallas. Una disciplina clásica que no perdona los fallos.

Creo que vamos los últimos. ¿Tienes artritis en los dedos o qué?

¡El potro! Aquí nos sale mejor que en la clase de gimnasia...

Para dar mayor brillo al juego, todos los atletas se han realizado a partir de capturas de movimientos.

Así pues, estamos encantados de que Konami haya decidido lanzar una versión muy mejorada y actualizada para la N64. *International Track & Field 2000*, que mejora en muchos enteros la versión para PlayStation que salió hace un par de meses, sobre todo por la gran cantidad de disciplinas extras, es la excusa perfecta para recordar viejos tiempos.

El propósito del juego consiste en competir con la mayor profesionalidad posible en 14 disciplinas olímpicas: 100 metro lisos, natación, lanzamiento de jabalina y martillo, gimnasia, halterofilia... El modo principal de Campeonato está estructurado como en la vida real, con tres disciplinas por día y medallas que premian a los mejores en cada categoría. También puedes ir directamente a cada disciplina, como sucedía en la opción Mini Juego de Batalla de *Mario Party*, sin tener que soportar todos los prolegómenos.

La técnica para todas las disciplinas es la misma: el machaqueo de los botones. La prueba más sencilla es la de los 100 metros: se trata de martillear C-izquierda y C-derecha alternativamente todo lo rápido que puedas. No obstante, hay otras disciplinas más complicadas, como la barra fija, para la que debes seguir las instrucciones que aparecen en pantalla en un tiempo muy ajustado. Entre unas y otras, hay pruebas de dificultad media, como el salto de altura, para el que, tras una carrerilla agotadora, deberás utilizar el gatillo Z con el objetivo de determinar el ángulo de salto correcto. En líneas generales, es la sencillez elevada a la enésima potencia. Lo único que necesitas son diversas combinaciones de C-derecha, C-izquierda, palanca analógica y gatillo Z.

Y lo mejor de todo es que, a pesar de su simpleza, *Track & Field* resulta tan adictivo como el chocolate, y ofrece horas y horas de diversión. Con este juego, más que con ningún otro, repetirás una y otra vez la típica frase de "¿jugamos otra partida?". Fran, por poner un ejemplo, todavía no ha conseguido desengancharse del lanzamiento de jabalina, y su récord del mundo resulta imbatible para el resto de mortales que pulula por la redacción. Como siga así, no va a haber quién lo aguante de lo pedante que se va a poner.

Pero no todo iban a ser beneplácitos. A pesar de la gran cantidad de pruebas que puedes afrontar, entre las cuales tan sólo hay un par que resulten de lo más tediosas (la halterofilia por encima de todas), lo cierto es que la variedad no es el punto fuerte de este título, y no tardarás en dejar de lado a algunas de las pruebas en favor de otras. Por otro lado, se trata de un juego *muy* cansado y, en ocasiones, perjudicial para la salud digital de los jugadores: para conseguir buenos tiempos y puntuaciones debes machacar los botones con un frenesí de frenopático durante un largo periodo de tiempo y eso, si no acaba con el mando, puede revocar en una proliferación de esguinces y fracturas que alucinarían al más erudito de los traumatólogos. Un ejemplo

DURABILIDAD ***...después de diez minutos, te sentirás igual que si hubieras participado en una maratón.***

NUESTRO PODIO

A continuación, un breve resumen de las que, en nuestra opinión, son las mejores y las peores disciplinas de *International Track & Field 2000.*

¡LA MÁS DIVERTIDA! TIRO AL PLATO

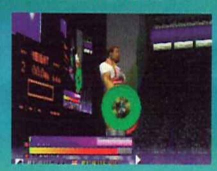
Alucinante. Lo único que debes hacer es reventar todos los platos que salen disparados por los aires. Si te los cargas todos, en la próxima ocasión lanzarán más, y se multiplicarán tus puntos de forma significativa. El objetivo por excelencia consiste en cargarte cada uno de los platos de un solo disparo: así conseguirás batir el récord mundial.



Nunca una prueba tan sencilla había sido tan entretenida.

¡LA MÁS DIFÍCIL! HALTEROFILIA

Una prueba casi imposible. Conseguir buenos resultados depende en gran parte de la suerte. Debes martillear C-izquierda y C-derecha para acumular potencia y pulsar Z cuando estés en la zona de "OK". Sin embargo, resulta súper difícil alcanzar el equilibrio justo entre fuerza y resistencia, y lo más probable es que la barra con los discos acabe cayéndote sobre la cabeza. Terrible.



Una prueba casi, casi imposible.

¡LA MÁS CANSADA! 100M LIBRES

Es casi igual que los cien metros lisos. Consiste en martillear C-izquierda y C-derecha en una sucesión vertiginosa. Pero recuerda que vas por el agua, y el avance es mucho más lento y cansado. Antes de acabar el primer largo seguro que ya estarás con la lengua fuera. Sólo para gente resistente.



Necesitarás dedos de acero.

¡LA MÁS ABURRIDA! BRAZA

Una de las pruebas más aburridas y menos interesante de todas. Tan sólo debes pulsar L y R al ritmo que indica el crono de la pantalla para conseguir una velocidad considerable. Y eso es todo. Resulta tedioso a más no poder y carece de la sensación de competitividad del resto del juego.



Una prueba para echarse a dormir.

¡LA MÁS MACHACAMANDOS! LANZAMIENTO DE MARTILLO

Aunque se trata de una de las disciplinas más entretenidas de todo el juego, el lanzamiento de martillo es la prueba que pondrá a prueba la resistencia de tu mando. Tienes que girar el stick analógico lo más rápido posible, movimiento que no creemos sea muy recomendable para su extrema sensibilidad.





Puedes acabar con ampollas en las manos.

¡LA MÁS SATISFACTORIA! JABALINA

A pesar de la dificultad que supone calcular el punto exacto en el que debes lanzar la jabalina (si tu aleta sobrepasa la línea, aunque ya haya efectuado el lanzamiento, se considerará falta), el simple hecho de conseguir un lanzamiento por encima de los 100 metros que bata todos los récords habidos y por haber resulta súper gratificante. Lo malo es que para ello deberás lograr un ángulo de 46 grados, que resulta de lo más complicado.



Lo más difícil es calcular el punto justo desde el que lanzar.

clarísimo: cuando acabamos de practicar el lanzamiento de martillo, prueba en la que debes retorcer el stick analógico todo lo rápido que puedas, en las palmas de las manos nos aparecieron unos moretones de campeonato. Y lo más preocupante es que se trata de un juego al que rara vez jugarás solo: *Track & Field* está diseñado para su disfrute en compañía, sobre todo la de cuatro jugadores, para que cada uno intente machacar el mando con más rapidez que los otros. *Track & Field* es la receta ideal para las reuniones de amigos. Para el jugador solitario, la oferta no es tan irresistible. Seguro que no podrás evitar volver una y otra vez al juego para superar tus propios tiempos, pero no radica ahí la esencia de este título.

En resumidas cuentas, como juego para varios jugadores, *Track & Field* merece todo nuestro apoyo. Sus acabados son estupendos, sus gráficos de primera, en alta resolución con el Expansion Pak, y sus repeticiones excelentes. La jugabilidad de la vieja escuela puede que sea la más simplona que hayas visto en mucho tiempo, pero sirve para demostrar que Konami dio con una fórmula de éxito hace ya muchos años, fórmula que, como puede comprobarse, sigue vigente en nuestros días.



Las repeticiones de Track & Field son súper fieles y detalladas.

sus más y sus menos

+
- Gráficos fantásticos.
- Repeticiones muy reales.
- Algunos desafíos excepcionales.
- Súper divertido con los amigos.

−
- Repetitivo en ocasiones.
- No demasiado divertido para un jugador.
- Fatigoso.
- Destroza-mandos.

Si esto te gusta...

Mario Party
Nintendo
M64/17, 91%
Una colección parecida de juegos para varios jugadores.



8 GRÁFICOS
Alta resolución, de animación excelente y repletos de personalidad.

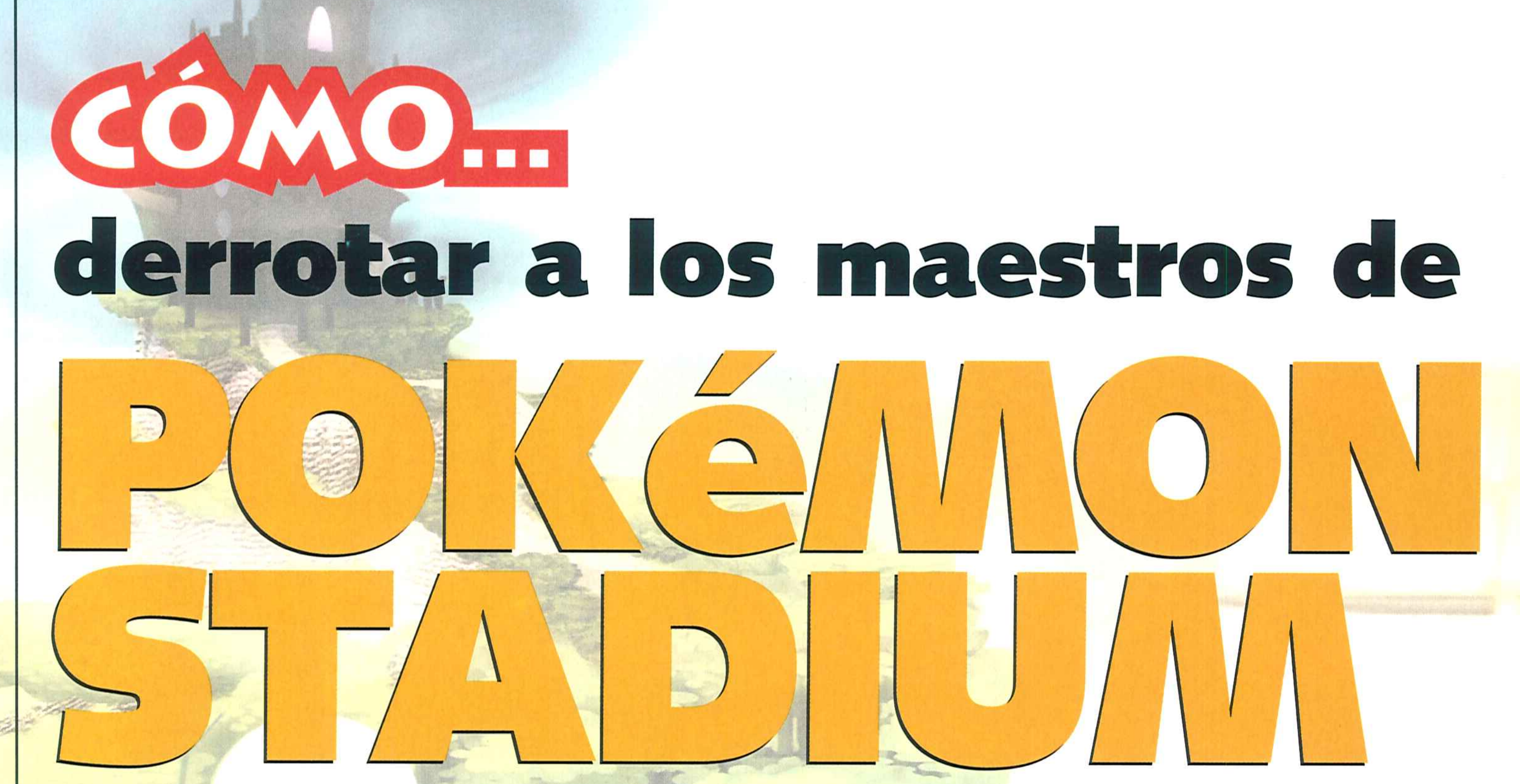
6 SONIDO
Algo de música más la típica algarabía del público presente.

6 TECNOLOGÍA
Los gráficos son irreprochables, pero el contenido es algo básico.

7 DURABILIDAD
Con los amigos, tiene diversión para rato. A solas, tardarás menos en aburrirte.

VEREDICTO
Es un juego básico y superficial, pero con unos gráficos increíbles y diversión más que asegurada. Muy recomendable, aunque repetitivo en el modo para un jugador.





CÓMO... derrotar a los maestros de POKéMON STADIUM

El campo de entrenamiento de M64 abre sus puertas...

Estás ante algo más que un simple título donde unas extrañas criaturas combaten entre ellas. *Pokémon Stadium* te descubre toda la magia del ya clásico cartucho de Game Boy habitado por monstruos. Además de contemplar con placer cómo Pikachu barre con su movimiento Surf los Pokémon de tu amigo, podrás pasarte horas luchando por las diversas copas del modo para un jugador y entrenándote en los gimnasios.

Luego está, por supuesto, el Kids Club, para que los entrenadores "se tomen un respiro" con los sencillos minijuegos de tipo tradicional. O también puedes jugar la versión original para Game Boy en la pantalla grande de tu televisor y a todo color. ¡Esto es el cuerno de la abundancia, pikamaníacos!

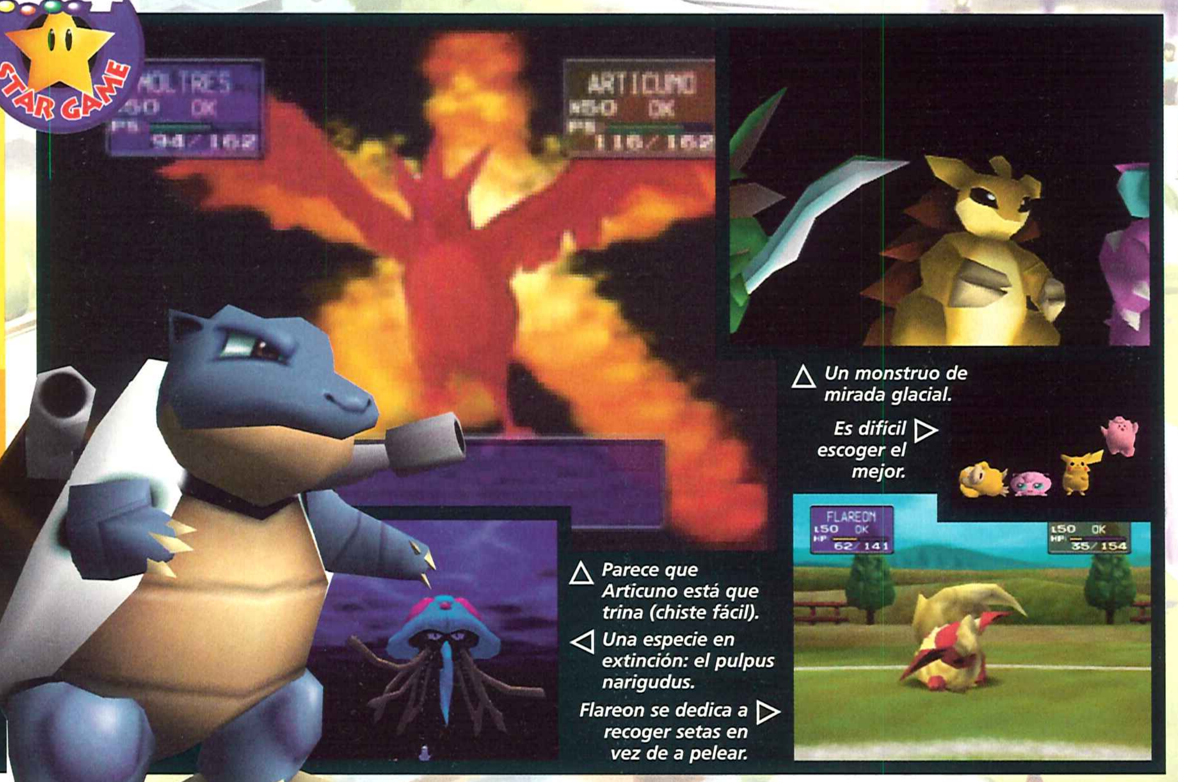
LO QUE DIJIMOS



Analizamos *Pokémon Stadium* en el número 30 y llegamos a la siguiente conclusión:

"Un excitante juego repleto de Pokémon creados en 3D con suma perfección y una muestra del inmenso potencial del Transfer Pak."





Un monstruo de mirada glacial.

Es difícil escoger el mejor.

Parece que Articuno está que trina (chiste fácil).

Una especie en extinción: el pulpus narigudus.

Flareon se dedica a recoger setas en vez de a pelear.

El líder del gimnasio

1 GIM. PLATEADO Rocía los Pokémon Tierra de Brock con Agua, pero utiliza los tipos Eléctrico, Fuego y Psíquico para frenar a los demás monstruos.





2 GIM. CELESTE Tu buen amigo Raichu (o cualquier otro Eléctrico) servirá para despachar a la mayoría de los contendientes, pero ojo con el segundo Combate. Para él vas a necesitar Pokémon Agua y Tierra en tu equipo.

3 GIM. CARMÍN Será imprescindible un monstruo de Tierra fortachón con Excavar, aunque en el primer Combate necesitarás Pokémon Agua y Volador. Contrarresta el ataque Surf del Pika de Surge con algún Pokémon Planta.



4 GIM. AZULÓN Erika se decanta por Pokémon Planta, por lo que vas a necesitar algún ejemplar Agua/Hielo, así como un Psíquico para el tercer Combate. Si Erika te ataca con Atadura, escapa y vuelve luego a intentarlo.

5 GIM. FUCSIA Los monstruos Psíquicos son los mejores contra Koffing y sus camaradas. Afronta el tercer Combate, en el que lucharás exclusivamente contra Psíquicos, con Bichos.



6 GIM. AZAFRÁN Necesitarás un Bicho rapidísimo contra Sabrina, pero escoge Agua para el segundo Combate y Fuego contra Exeggutor y Jynx. Jolteon va de perlas contra Psíquicos, al igual que Dormir. La Velocidad es fundamental.

7 GIM. ISLA CANELA Los ataques psíquicos funcionan de maravilla en el primer Combate, igual que Dormir, pero ten cuidado en el tercer Combate. Vuelo o Excavar sirven para escapar de una inminente Autodestrucción.



8 GIM. VERDE Se puede vencer a Giovanni con Agua, pero las tretas para cambiar de estado de Lab Man requieren mucha Velocidad. El Kabutops que saca a la arena es Roca/Agua, así que te aconsejamos intentar un ataque con Electricidad.



TODA LA FUERZA POKéMON

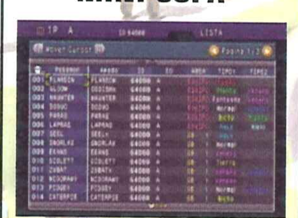
PIKA COPA



Los Pokémon de alquiler son una buena apuesta para esta copa. Lapras es un Pokémon Dual del tipo Agua/Hielo. Starmie es una buena elección, pues como Pokémon Alquilado posee ataques Eléctricos, de Agua y Psíquicos. ¡Perfecto! También está el versátil Kadabra.



MINI COPA



Vigila en el tercer Combate, pues puede aparecer algún Koffing o Exeggcute de Nivel 30. Los tres primeros ejemplares del juego para GB son buenos, así como también lo son Sandshrew, Oddish y Machop. En cuanto a los demás, Gastly puede ir bien. Lass es una buscaproblemas, así que escoge Pokémon súper veloces para plantarle cara.



POKé COPA



Nada menos que 96 Pokémon a los que enfrentarse. Los Psíquicos son especialmente entrometidos. Aquí tienes algunas ideas para hacerte con la Máster Ball: Jolteon, Alakazam y Articuno. Necesitarás tener un buen equipo de refuerzo, así que prueba con Moltres, Dragonite y Zapdos.





SUPER COPA



Como todos los Pokémon son de Nivel 100, los monstruos entrenados por ti mismo son imprescindibles. Escoge un grupo proporcionado de tipos de monstruos y todos los reforzadores que puedas para tener éxito. Si puedes, alquila a Mewtwo.



EL PLAN MAGISTRAL



Los Pokémon criados en Rojo/Azul/Amarillo son mejores que los Alquilados, por lo que vale la pena hacer un esfuerzo y fisgar en Torre GB. Recuerda que con los Pokémon que entrenas tú mismo puedes utilizar reforzadores de estadísticas, como Más PS, en momentos críticos. Un uso racional de los Pokémon de tipo dual como Lapras o de las MT puede darte ventaja sobre el rival. Además, presta atención al atributo Velocidad, pues puede ser bastante decisivo. Y recuerda: ataca, ataca y ataca. Exhibiéndose no se ganan los combates.

GO! GO!



PIKA COPA

Los monstruos salen a la palestra. Hay severas restricciones referentes al nivel de los Pokémon, así que tendrás que estar muy atento al registrar tus Pokémon, y ser muy astuto si quieres hacer papilla a Pescador.

COMBATE 1

Los Pokémon utilizados por Cazador son de tipo Veneno, así que Tierra te será útil. Ten de reserva a un Volador para los Bichos.



COMBATE 2

La mayoría son Volador, por lo que Pika Eléctrico, te irá genial. También hay Planta, así que ten a mano alguno de Fuego.



COMBATE 3

Los Pokémon eléctricos son ideales para liquidar a los ejemplares acuáticos que, Nadador saca a relucir.



COMBATE 4

Drowzee podría ser una fuente de problemas, a menos que saques un par de Pokémon Agua que sofocarán a Ladrón.



COMBATE 5

Los ataques de Tierra van muy bien contra la fascinación por lo Eléctrico de Mr Fix. Pero ten cuidado con Porygon, ya que es muy escurridizo.



COMBATE 6

Haz una mezcla, pues en la versatilidad hallarás el éxito. Confía plenamente en los de tipo Dual, ya que el entrenador rival hará lo mismo.



COMBATE 7

Más Pokémon Agua, así que rodéate de los de tipo Tierra. También Meowth hará una breve aparición, así que mándale a freír espárragos.



FINAL

Los monstruos de nivel alto son duros. Lo más inteligente es recurrir a los Eléctricos. Echa mano de un Pokémon Hielo para vértelas con Dragonair.



MINI COPA

¿No es una ricura? No te lleves a engaño, esta Copa puede ser más dura de lo que crees. Entre los huesos se incluye Nerd, quien puede sacar sus Koffing y Exeggcute de Nivel 30 como si nada en el tercer Combate. ¡Oh, no!

COMBATE 1

Es Cazador de nuevo. Asegúrate, pues, de tener a mano Pokémon de tipo Volador y alguno de Fuego para tratar con sus Bicho/Planta.



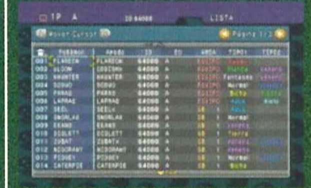
COMBATE 2

Elige Pokémon Eléctricos y de Tierra, pues la mayor parte del combate será contra monstruos Voladores y Venenosos.



COMBATE 3

La balanza del equipo se decanta hacia los Pokémon Venenosos, así que utiliza Tierra. Y Agua contra Geodude.



COMBATE 4

Confía en los Pokémon Eléctricos para luchar contra los de tipo Agua que te lanza Marinero. Uno de Tierra te vendrá bien para eliminar al resto.



COMBATE 5

Un par de Bichos como Butterfree solucionarán tus problemas Psíquicos. Elige también Agua por si las moscas.



COMBATE 6

Te enfrentarás a una mezcla de tipos muy diferentes, así que protégete con Agua, Roca y Fuego.



COMBATE 7

Vas a necesitar ejemplares de Roca en este combate, pero ten cuidado si Lass saca uno de Agua. La clave del éxito está en la Velocidad.



FINAL

Pikachu te irá de maravilla, así como la combinación Agua/Hielo de Lapras. Los Pokémon que tú has entrenado son de incalculable valor.



POKé COPA

Se acabaron los combates de segunda. Ahora las peleas son contra grandes enemigos Pokémon. Al final de cada Ball puedes cambiar la alineación. ¡Uf, menos mal, porque nos irá de perlas!

POKé BALL

COMBATE 1



Psíquicos y Rocas hacen una extraña pareja, pero es lo que se necesita contra los Pokémon tipo Lucha y Veneno.

COMBATE 2

La combinación Tierra y Fuego acabará en un santiamén con los Pokémon Planta y Eléctrico de Roquero.



COMBATE 3



Los tipos Psíquico y Tierra son la clave para derrotar de forma aplastante a Clefairy y compañía.

COMBATE 4

Elige a Raichu o Voltorb para quitar de en medio a los Pokémon Agua de Bella.

COMBATE 5



Un Pokémon Roca, uno Psíquico y uno Eléctrico. Eso debería servir contra Medium.

COMBATE 6

Starmie y Raichu son buenos contra Sandshrew.



COMBATE 7

Psíquico y Tierra, más algún Pokémon rápido como Pika. ¿Tienes ya la táctica?



FINAL

Elige monstruos de Tierra y Eléctricos para este combate, y si son de tipo Dual, mejor que mejor.



SUPER BALL

COMBATE 1

Ciclista tiene a Koffing y otros ejemplares de Nivel 51. Contrarresta eso con mucha Velocidad.



COMBATE 2

Lucha con Fuego contra sus Planta y con Tierra contra sus Eléctricos. Solucionado.



COMBATE 3

Con Pokémon Psíquico y Eléctrico de tu parte, este combate no es muy difícil.



COMBATE 4

Los tipos Eléctrico y Agua se bastan contra los de Roca y Agua de Bella.



COMBATE 5

Con tanto Fantasma suelto, necesitas un Psíquico como Kadabra.



COMBATE 6

¿Así que Pokémon de tipo Normal? Pues nada, saca Pokémon Psíquicos.



COMBATE 7

Elige Tierra y Roca para enfrentarte a los poderes Psíquicos del rival.

FINAL

Lucharás contra tipos muy variados. Utiliza tu experiencia y, si es necesario, haz intercambios.

ULTRA BALL

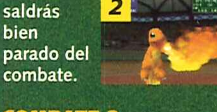
COMBATE 1

Las especies Psíquico y Roca son muy efectivas contra los Pokémon tipo Lucha de Ciclista.



COMBATE 2

Con Pokémon de Fuego y Tierra saldrás bien parado del combate.



COMBATE 3

Como Malabarista tiene Pokémon Psíquicos y de Lucha, tú necesitas los Psíquicos.



COMBATE 4

¡Glups! ¡Dugtrio de Nivel 55! Atácale con los tipos Eléctrico y Agua.



COMBATE 5

Si quieres triunfar combina los géneros Psíquico, Roca/Tierra y Agua.



COMBATE 6

Asegúrate de que ejemplares Eléctricos, de Agua y Psíquicos formen parte de tu equipo.

COMBATE 7

Es igual que la batalla anterior, sólo que ésta es más dura.



FINAL

Utiliza Hielo contra el Dragonair de Nivel 55, más alguna combinación magistral.



MASTER BALL

COMBATE 1

Abra (Psíquico) y Golem (Roca) pueden dar unos resultados excelentes.

COMBATE 2

Tierra y Fuego van bien, pero ten cuidado con los Pokémon Planta.



COMBATE 3

Saca a la palestra a tus Pokémon más fuertes en este combate.



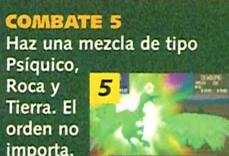
COMBATE 4

La combinación de tipo Eléctrico y Agua surtirá efecto.



COMBATE 5

Haz una mezcla de tipo Psíquico, Roca y Tierra. El orden no importa.



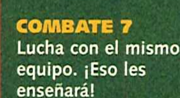
COMBATE 6

Combina Pokémon Eléctrico, Psíquico y de Agua. Una vez más, en el orden que quieras.



COMBATE 7

Lucha con el mismo equipo. ¡Eso les enseñará!



FINAL

¡Nivel 55! ¡Guau! Necesitarás un Golem y un Electrode fortotes.

GO! GO!


ALRESCATE

SÚPER COPA

Todos los Pokémon son de Nivel 100, por lo que los Pokémon alquilados te servirán de poco. Evoluciona a los monstruos en la Game Boy y conviértete en un as de las estadísticas combinando tipos de Pokémon diferentes para cubrirte bien las espaldas.

POKé BALL

COMBATE 1
Recurre a especies de Agua y Volador para derrotar a este entrenador.

COMBATE 2
Escoge un Eléctrico valioso como Raichu y un ejemplar de Tierra.

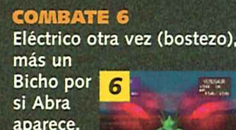


COMBATE 3
Un monstruo Roca como Geodude y el Ataque Rápido de un Rattata servirán.

COMBATE 4
Necesitas inspiración para ganar: escoge a Raichu y Lapras.

COMBATE 5
Los tipos Eléctrico y Fuego darán el pasaporte a Guai.

COMBATE 6
Eléctrico otra vez (bostezo), más un Bicho por si Abra aparece.



COMBATE 7
Pokémon Eléctrico (¡oh!) y Fuego. No temas hacer cambios cuando lo necesites.

FINAL
Típico final. Saca a la palestra Pokémon de todo tipo y utilízalos a todos.

SUPER BALL

COMBATE 1
Utiliza un monstruo Volador y otro de Fuego contra los enemigos con PS alta.



COMBATE 2
Dales su merecido con Pokémon de tipo Tierra y Roca.

COMBATE 3
Golem, acompañado de un Pokémon Lucha. ¡El ataque será devastador!





COMBATE 4
Un enfrentamiento complicado. Diviértete un poco con un Pokémon Eléctrico y lanza Agua contra Graveler.

COMBATE 5
Necesitarás algún ejemplar Eléctrico y uno de Fuego bastante bueno. Guai estará así más calentito.

COMBATE 6
Un Eléctrico, otra vez, y una criatura Roca/Tierra de refuerzo.

COMBATE 7
Nuestro buen amigo Pikachu nos hará un buen servicio. Charmander también nos será muy útil.

FINAL
Necesitarás al menos seis movimientos diferentes. Por algo es la Súper Ball.







ULTRA BALL

COMBATE 1
Mezcla los tipos Eléctrico, Bicho y Roca/Tierra para ser efectivo de verdad.

COMBATE 2
Utiliza Tierra contra el Pokémon Veneno de Rocket y una criatura de Agua contra los Pokémon Roca.

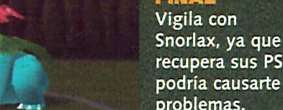


COMBATE 3
Te enfrentas a Pokémon Lucha, así que elige uno de tipo Veneno.

COMBATE 4
Mezcla Agua de PS alta, Roca y (suspiro) Eléctrico para salirte con la tuya.

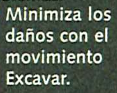
COMBATE 5
Raichu, junto con algún ejemplar de Planta y otro de Fuego harán una buena exhibición.





COMBATE 6
Eléctrico otra vez (pero un Pokémon Tierra/Roca contra Gengar).









COMBATE 7
Eléctrico, Tierra y Agua. Esta combinación aclarará las ideas a los enemigos.

FINAL
Vigila con Snorlax, ya que recupera sus PS y podría causarte problemas. Minimiza los daños con el movimiento Excavar.

MASTER BALL

COMBATE 1
Un entrenador duro de pelar. Aunque, los tipos Eléctrico y Agua harán maravillas.

COMBATE 2
Improvisa una mezcla de Psíquico, Agua y Fuego para deshacerte de Rocket.

COMBATE 3
Utiliza un Psíquico fornido contra los Pokémon Lucha de Karateca.





COMBATE 4
Cualquier monstruo de variedad Hielo, además de Kadabra y el explotado Raichu, te ayudarán a manejar la situación.

COMBATE 5
Selecciona Pokémon Dual para reunir las clases Eléctrico, Planta y Fuego en tu equipo.



COMBATE 6
Cuidado con los tipos Volador y sus poderosas MT. La solución pasa por un Pokémon Eléctrico fuerte.

COMBATE 7
Elige a Starmie (Hielo), además de algún Pokémon Agua y Psíquico, con lo que formarás un equipo muy versátil.



FINAL
Un nombre: Mew. Un Onix grandote, emparejado con un Raichu te irán bien.



KIDS CLUB

Ponte cómodo y diviértete con estos minijuegos...

SALPICADURA DE MAGIKARP

Pulsar A justo cuando Magikarp golpea el suelo es bastante difícil. Así que es probablemente mejor mantener apretado A durante un ratito y hacer saltos más grandes. Tiene sentido, ¿verdad?



CLEFAIRY DICE

En realidad, es bastante complicado. La secuencia se va prolongando cada vez más, así que aprovecha el tiempo entre cada asalto para volver a la rutina. O el profesor te romperá la crisma. ¡Ay!



CORRE, RATTATA, CORRE

Pulsa A, pero sin dejarte llevar por el entusiasmo. Necesitas concentrarte en los saltos y en el lugar exacto para despegarte del suelo si quieres superar con éxito las vallas.



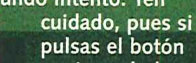
GUERRA DE RONQUIDOS

No es tan fácil como puede parecer en un principio. Para ir bien, necesitarías tener un buen sentido del ritmo y saber llevarlo con el pie.



DINAMO DE TRUENO

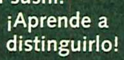
Así que es aquí donde Pikachu se carga de electricidad... Los botones cambian de color al azar, por lo que no pierdas el tiempo con un segundo intento. Ten cuidado, pues si pulsas el botón equivocado las consecuencias van a ser nefastas.





LA RONDA DEL SUSHI

Juega un par de veces para familiarizarte con el aspecto de los platos que valen más puntos. Aunque también podrás sacarle provecho a la situación si repites platos de menor valor. Evita el Wasabi: una salsa picante hecha con sushi. ¡Aprende a distinguirlo!





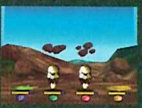
EKANS LANZA EL ARO

Acertar a los Digletts de delante no es difícil, pues basta un suave toquecito del stick analógico. El resto no son blancos tan fáciles. Si cuelas el aro en un Diglett dorado, puntuarás el doble. ¡Antes, practica en las casetas de la feria!



DURO COMO UNA ROCA

Concéntrate en las sombras que aparecen detrás de ti. Es un truco fabuloso para saber cuántas rocas saldrán y exactamente cuándo. En nivel Difícil, no mantengas pulsado A entre grupos de rocas.





¡CAVA! ¡CAVA! ¡CAVA!

Por nada del mundo pulses dos veces L o R. Con los dedos medio e índice, aporrea los botones como un loco. Sigue machacándolos incluso después de perderte de vista. Sencillo, pero divertido.



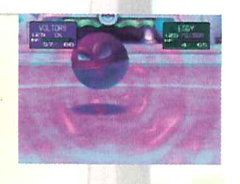
Ahora te toca a ti...

¡Allá va! El pokéjuego para tu N64 ya está visto para sentencia (la tuya) y, ahora, eres tú quien tiene que apañárselas, física y mentalmente, para crear tu propio equipo ganador. Y algo más, porque andamos en busca de más ideas, no importa cuán extravagantes sean. Envíanos tus equipos de Pokémon favoritos para los diferentes niveles, o algún truco que hayas descubierto. El juego rebosa ingenio en todos los modos, sólo tienes que jugarlos. Envía tus cartas a...



Pon un Pokémon en tu vida
MC Ediciones
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

MODO EXTRA
¿Encuentras todo esto demasiado fácil? Gana cinco veces en "¿Quién es el mejor?" en el nivel de dificultad mayor y desbloquearás un Híper Modo. Es de lo más duro que te hayas echado a la cara. ¡Bravo!





CÓMO...
llevarse el oro a casa en
INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2000

Por una vez en la vida, podemos ganar las Olimpiadas...

En la mayoría de juegos de deportes, la "autenticidad" pasa por que las caras de los futbolistas, pilotos o jugadores de baloncesto concuerden con las que ves en la tele. Mas éste no es el caso de International Track & Field 2000. Konami ha creado un juego que no sólo da la cara –tanto, que quita el sentido- sino que, gracias al método de control machacón, te hace sentir el temblor y sofoco post-competitivos a los que los atletas olímpicos de la vida real están tan acostumbrados.

Te damos unos consejos para que tu atleta esté en plena forma física y rinda al máximo. Tanto va a ser así, que los acordes del himno nacional de España (o del país al que representes) sonarán al final de cada campeonato. Recuerda, sin embargo, tener cerca un vaso con agua bien fría para que puedas después sumergir en él los dedos.

LO QUE DIJIMOS



Tienes la review de *International Track & Field 2000* unas páginas más atrás. Hemos llegado a la siguiente conclusión:

"Es un juego básico y superficial, pero con unos gráficos increíbles y diversión más que asegurada. Muy recomendable, aunque repetitivo en el modo para un jugador."

64 STAR GAME

86%

BRILLANTE

Teclea estas ciudades en la pantalla de introducción del nombre (respetando el uso de mayúsculas y minúsculas) y competirás con un atleta reluciente.

Athens ....Plateado
Tokyo ....De bronce
Atlanta ....Dorado
Seoul ....Plateado
Sydney ....De platino
Mexico ....Verde
Moscow ....Amarillo
Montreal ....Verde-plata
Munich ....Blanco
Helsinki ....Dorado-plateado

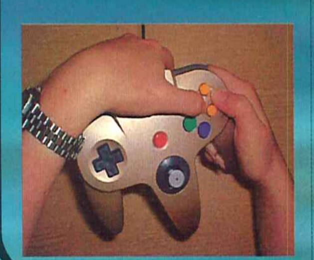


LOS CONTROLES

Aporreando los botones como un poseso ganarás muchas de las pruebas de *Track & Field*. Aquí tienes los métodos más efectivos.

PULGARES

Agarra el joypad por la parte del controller pak y el mango derecho. Luego, presiona alternativamente los botones con los pulgares. Éste es el método más cómodo de los tres, y el que te permite pulsar suavemente, en vez de martillear, los botones C. Da unos resultados increíbles.



ÍNDICES

Apoya el mando sobre una superficie plana, o en el regazo, y martillea los botones C-izquierda y C-derecha con los dedos índice, mientras descansas la palma de la mano izquierda sobre el D-pad. No es la técnica más rápida, pero te aliviará el dolor del calambre en el dedo corazón, provocado por el método "Especial con una mano".



ESPECIAL CON UNA MANO

Agarra el mando por el mango izquierdo (o sujétalo de alguna manera a la mesa) y machaca los botones con los dedos índice y corazón de la otra mano. Es la técnica más efectiva, puesto que nunca pulsarás accidentalmente los dos botones al mismo tiempo, algo que se penaliza muy severamente en IT&F.



GATILLO

Si apoyas el mando en una superficie para pulsar los botones C, te convendría saber que L y R tienen la misma función que Z. El lateral izquierdo ofrece, además, mejores resultados que Z, pues te permite ejecutar un salto/lanzamiento más preciso. Los jugadores zurdos recurrirán al botón L, aunque también es cómodo para diestros.



SALIDA ANTICIPADA

Descubrirás más trucos sobre cuándo y cómo machacar los botones en las páginas siguientes, pero recuerda que en todas las pruebas puedes activar la barra de fuerza mucho antes de que el mensaje "Start" aparezca en pantalla, empezando la pulsación anticipadamente. A menudo éste va a ser el único modo de que el medidor brille en rojo al ejecutar el salto o lanzamiento.

EL STICK

Track & Field ha supuesto el retorno del tan temido sistema de control rotatorio a través del stick analógico. Te enseñamos dos métodos distintos para explotarlo al máximo.

CONVENCIONAL...

En aquellas pruebas que utilizan el analógico en vez de las secuencias de botones (la Barra Fija, por ejemplo) puede que te sea más fácil agarrar el mando con la mano contraria a la habitual y utilizar Z como "gatillo". No obstante, piensa que, como la parte "motora" del cerebro está conectada a la mitad izquierda del cuerpo, tendrás reacciones algo más rápidas con la mano izquierda. ¡En serio!



...VS. NO CONVENCIONAL

Sólo hay una prueba que requiere rotación sin parar del stick: el Lanzamiento de Martillo. El pulgar es demasiado lento pero, sobre todo, no hagas girar el stick con la palma de la mano, pues podrías hacerte mucho daño. Prueba, en cambio, lo siguiente: coloca el mando del revés, agárralo por el centro y frótalo, describiendo círculos, por la superficie. Como gatillo, pulsa el botón L o R con la mano contraria. ¿Que eso es hacer trampas? ¡Y a quién le importa!



LOS TRUCOS

Puede que quieras utilizar tácticas poco lícitas para establecer una plusmarca mundial. ¡Que conste que nosotros no las utilizamos en nuestros tiempos!

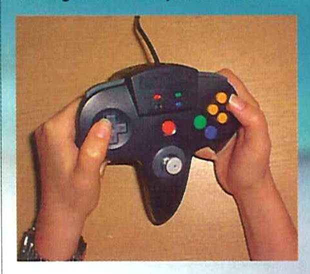
BOLÍGRAFO

Arrastra un bolígrafo por encima de los botones. Técnicamente, no es hacer trampa, pero seguro que el COI no aprobaría esta táctica, a pesar de haberse comprobado que es bastante ineficaz.



AUTODISPARO

Algunos mandos de control ofrecen la opción de autodisparo. Si tienes uno de ellos y puedes arreglártelas para que el joypad autodispare dos botones C a la vez, batirás todas las marcas. Sin embargo, sabremos que lo has hecho.



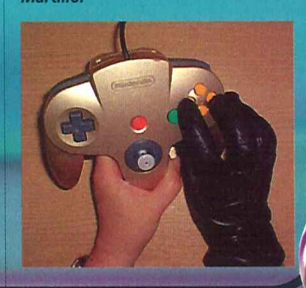
TIRITAS

Unos dedos sudorosos pueden impedirte batir un récord mundial. Unas tiritas en las yemas de los dedos te protegerán del roce, además de permitirte pulsar los botones más suave y fácilmente.



GUANTES

Siguiendo los mismos principios que las tiritas, ponerte un guante de piel te protegerá del roce mientras machacas los botones y haces girar el stick en el Lanzamiento de Martillo.





GO!

LAS PRUEBAS

La mejor forma de competir en los 14 campeonatos, las puntuaciones que necesitas para adjudicarte las medallas y nuestros récords, para que puedas fijarte un objetivo.

100M LISOS

Marca M64:	9,77s
Oro:	9,98s
Plata:	10,05s
Bronce:	10,15s



No es difícil. Limítate a martillear los botones para llegar el primero. Utilizando el método "Especial con una mano", registrarás los tiempos más rápidos. Puedes hacer una salida de narices –ahí está el secreto para conseguir un tiempo récord–, sabiendo que la palabra "Go!" sale en pantalla aproximadamente un segundo después de que el mensaje "Set" haya desaparecido.



PLAYERS RECORD
1 GBR Greener 9.77

SALTO DE POTRO



Una verdadera pesadilla. Una vez el gimnasta esté en el aire, deja de pulsar los botones y concéntrate en el stick, porque cuanto más rápido sigas las instrucciones, más alto será tu marcador. El aterrizaje es casi imposible. Necesitas obligatoriamente al menos una puntuación perfecta. Si la consigues, ve más despacio en el segundo intento y aterrizarás mejor.

Marca M64:	10,00
Oro:	9,70
Plata:	9,50
Bronce:	9,40

PLAYERS RECORD
1 GBR Greener 10.00

110M VALLAS



No es fácil. Harás una salida relámpago si empiezas a pulsar los botones C más o menos un segundo después de que el mensaje "Ready" haya desaparecido. Si vas a toda pastilla, deberías pulsar Z cuando estés aproximadamente a una zancada y media de distancia de la valla (mira la captura). Cuanta más ventaja saques a los demás atletas, menos tiempo tendrás para preparar el salto de la próxima valla.

Marca M64:	13'04"
Oro:	13'27"
Plata:	13'60"
Bronce:	13'81"

PLAYERS RECORD
1 GBR Greener 13.04

LANZAMIENTO DE JABALINA

Marca M64:	101,58m
Oro:	90,25m
Plata:	86,68m
Bronce:	78,30m

Una de las pruebas más complicadas, debido a que el lanzamiento ha de ejecutarse antes de pisar la línea. Empieza el lanzamiento justo cuando la cámara se acerque a un plano lateral (fíjate en la captura), pero antes ponte a machacar los botones como un loco, porque mantener presionado Z y pulsar los botones al mismo tiempo no es que sea pan comido. Un ángulo de 45° es ideal.

PLAYERS RECORD
1 GBR Greener 101.58

SALTO DE LONGITUD

Marca M64:	9,29m
Oro:	8,20m
Plata:	8,03m
Bronce:	7,50m

Empieza a aporrear el pad de control, incluso antes de empezar a correr para que, cuando llegues a la línea de salto, el medidor de fuerza ya esté rojo brillante. Intenta pulsar Z cuando el tercer pie de la cámara rápida situada a la derecha se vea en pantalla (fíjate en la captura). El ángulo más apropiado para saltar es 30°, o justo por debajo de la línea blanca del medidor de ángulo.



PLAYERS RECORD
1 GBR Greener 9.29

TIRO AL PLATO



Para ganar el oro o batir el récord mundial no podrás fallar ningún plato. El método "sacudida" (empujar fuerte en la dirección del plato y disparar cuando el punto de mira pase por encima) es útil al principio para obtener bonus +2, pero tómate tu tiempo al llegar a los seis platos, porque la precisión es más importante. Si aciertas dos platos con una bala te embolsas 10 puntos de bonus.

Marca M64:	411
Oro:	340
Plata:	300
Bronce:	250

PLAYERS RECORD
1 GBR Greener 411

LANZAMIENTO DE MARTILLO



Marca M64:	98,72m
Oro:	76,25m
Plata:	69,05m
Bronce:	62,89m

Tal como te describíamos en la página anterior, coloca el mando boca abajo y frótalo contra la superficie en movimientos circulares, así se imprime más fuerza al lanzamiento. Empieza a girar el mando bastante antes de que la bolita de la pantalla empiece a moverse. Deberías intentar pulsar Z justo cuando la bolita llegue a las 12 en punto y utilizar un ángulo de 45° para conseguir lanzamientos de récord.



PLAYERS RECORD
1 GBR Greener 98.72

BARRA FIJA

Marca M64:	9,98
Oro:	9,60
Plata:	9,10
Bronce:	8,80



El mejor momento para detener el indicador del extremo izquierdo es cuando la reluciente barra llega exactamente a la mitad, lo cual no es fácil porque normalmente se queda en el extremo derecho. Cuanto más rápido repitas las secuencias analógicas, más alto será tu marcador, aunque cada error resta 0,02 puntos. La puntuación máxima es 10,00.



PLAYERS RECORD
1 GBR Greener 9.98

HALTEROFILIA

Marca M64:	255,0lb
Oro:	250,0lb
Plata:	237,5lb
Bronce:	220,0lb

La prueba más agotadora. En los pesos más elevados, ponte a pulsar los botones como un loco para luchar contra el medidor de resistencia e intenta una posibilidad con el indicador amarillo para evitar tener que esperar a que baje y suba más veces de lo necesario. "Despacio, pero seguro" es la máxima para el tercer movimiento.

PLAYERS RECORD
1 GBR Greener 255.0

100M ESTILO LIBRE



Marca M64:	47'34"
Oro:	49'32"
Plata:	50'00"
Bronce:	51'05"

Una competición machaca botones que te dejará hecho polvo. Tendrás que cambiar con frecuencia de método de pulsación para que los dedos no se te duerman: te recomendamos "Pulgares" como sistema de reserva. Para una salida rápida, cuenta cinco segundos a partir de que los nombres de los nadadores hayan ocupado su lugar en la parte inferior de la pantalla.



PLAYERS RECORD
1 GBR Greener 0.47.34

100M BRAZA



Para una buena salida, pulsa L (o R) unos cinco segundos después de que el mensaje "Ready" aparezca. Pulsar el botón del lateral derecho justo antes de que el indicador llegue al final de la casilla da buenos resultados, pero vigila el incremento de la velocidad. Muchos "Greats" te ayudarán a salir adelante aunque cuentes en tu haber con algunos "Bads".

Marca M64:	1'03"24
Oro:	1'05"27
Plata:	1'06"19
Bronce:	1'06"89



PLAYERS RECORD
1 GBR Greener 1.03.24

SALTO DE ALTURA

Marca M64:	2,40m
Oro:	2,36m
Plata:	2,19m
Bronce:	1,90m

El área roja sobre el tartán marca el sitio para iniciar el salto, pero sólo si saltas bastante antes de la línea blanca evitarás golpear el listón, aunque el salto haya sido perfecto. El ángulo óptimo es 44º pero, sin la barra de fuerza en rojo, derribarás el listón sin remedio.

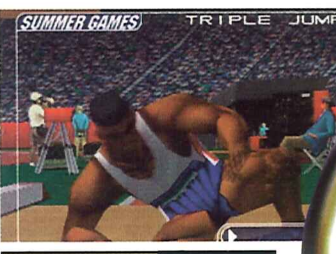


PLAYERS RECORD
1 GBR Greener 2.40

TRIPLE SALTO

PLAYERS RECORD
1 GBR Greener 18.43

Debido al extraño ángulo de cámara, lo más fácil es pasarse la línea. Pulsa Z justo cuando el tercer juez del fondo aparezca en pantalla (fíjate en la captura). Intenta que las dos siguientes pulsaciones de Z coincidan con la llegada del indicador al final del medidor y habrás batido el récord mundial con tu salto.

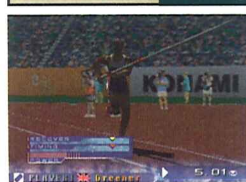


Marca M64:	18,43m
Oro:	17,49m
Plata:	16,84m
Bronce:	16,18m

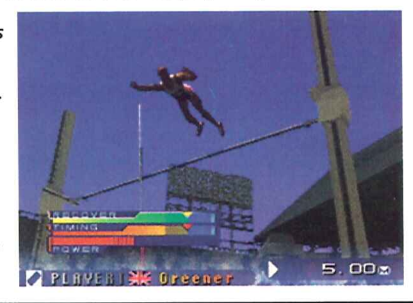
SALTO CON PÉRTIGA

PLAYERS RECORD
1 GBR Greener 6.70

Marca M64:	6,70m
Oro:	5,84m
Plata:	5,51m
Bronce:	5,00m



Cuanto más bajo esté el medidor de fuerza cuando la pértiga toque el suelo, más rápidamente los medidores de Tiempo y Recuperación subirán. Por lo tanto, empieza a pulsar los botones antes para que el medidor de velocidad parpadee en rojo. Para en el momento en que el atleta empieza el salto y concéntrate en los dos medidores, presiona luego Z justo antes de que el indicador llegue al final para ejecutar un salto perfecto.





Tácticas geniales para *Tony Hawk's*, piruetas para *Supercross 2000* y una mirada retrospectiva a *Fighters Destiny*. Por fuerza, esto ha de ser Al Rescate...

AL RESCATE

Tony Hawk's Skateboarding





Multiplicador de acrobacias x10
Mantén presionado L en la pantalla de pausa y pulsa: Abajo, Derecha, Arriba, Derecha, Arriba, Izquierda, C-izquierda.

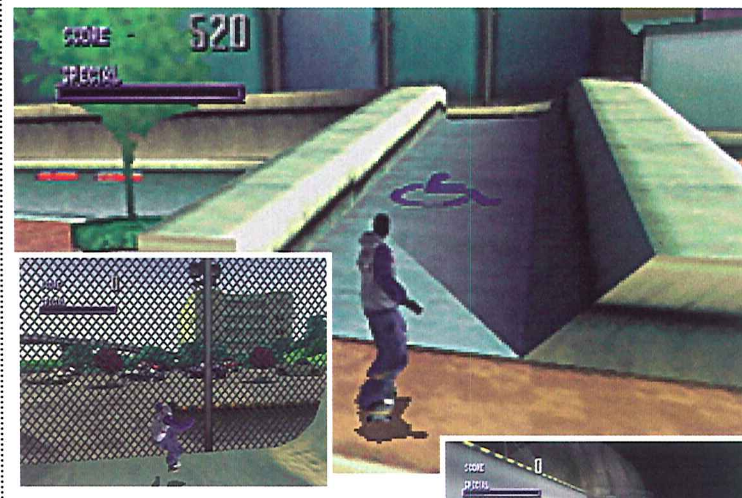
Más Reinicios
Mantén presionado L en la pantalla de pausa y pulsa: C-izquierda, C-derecha, C-abajo, Arriba, Abajo.

Todas las cintas de vídeo
Mantén presionado L en la pantalla de pausa y pulsa: C-derecha, Izquierda, Arriba, C-arriba, C-arriba, Derecha, Abajo, Arriba.

Animación acelerada
Mantén presionado L en la pantalla de pausa y pulsa: Derecha, Arriba, Abajo, Abajo, Arriba, Abajo.

Acrobacias Rápidas
Mantén presionado L en la pantalla de pausa y pulsa: C-arriba, Izquierda, C-abajo, C-abajo, Arriba, Abajo, Derecha.

Equilibrio Perfecto
Mantén presionado L en la pantalla de pausa y pulsa: C-arriba, C-derecha, Izquierda, C-derecha, Derecha, Arriba, Abajo.



Animación ralentizada
Mantén presionado L en la pantalla de pausa y pulsa: Abajo, Abajo, C-arriba, C-derecha, Izquierda.

Battletanx: Global Assault



Introduce los siguientes códigos para acceder al nivel que prefieras sin necesidad de destruir todo a tu paso.

NIVEL 1
FRHBWNTNTK

NIVEL 2
LHTTTBKRLS

NIVEL 3
RCJRWPCLGM

NIVEL 4
VVSLGGVHRFI

NIVEL 5
LPFFLNHJJF

NIVEL 6
CTMGPRWGBH

NIVEL 7
HPJMKGMCJV

NIVEL 8
WHSNKNFRGS

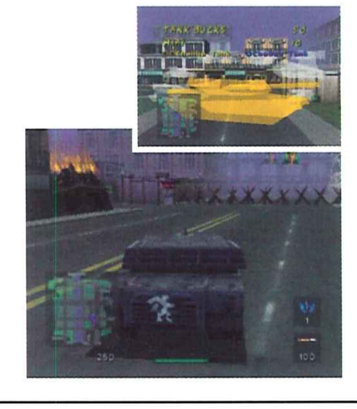
NIVEL 9
CRFPHGCTKP

NIVEL 10
HHRBKPVWGB

NIVEL 11
WFHMKCFWLB

NIVEL 12
SPLJTFLRFS

NIVEL 13
LTSLTSGNGS



AL RESCATE

Jeremy McGrath Supercross 2000

Piruetas
Mantén pulsado el botón R para las siguientes piruetas:

NAC NAC = Z
SIN PIES NI MANOS = Abajo, Z
SIN MANOS = Derecha/Izquierda, Z
PIRUETA LATERAL = Arriba, Z
CAN CAN = A
RECLINADO = Abajo, A
SUSPENSIÓN = Derecha/Izquierda, A
ESCORPIÓN = Arriba, A
CAN CAN CON UN PIE = B
SURFISTA = Abajo, B
SÚPER MAC = Derecha/Izquierda, B
RODEO = C-abajo
SURAN WRAP = Abajo, C-abajo
TOE CLIP = Arriba, C-abajo
PEGADO AL GUARDABARROS = C-izquierda
VOLTERETA HACIA ATRÁS = Arriba, C-izquierda




The New Tetris



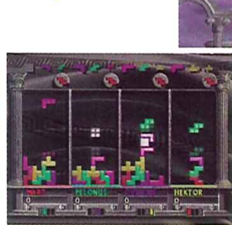
Bloques de la CPU más rápidos
Introduce "AI2EZ4U?" como nombre en el modo para un jugador. Selecciona "OK" y pulsa A.

Borrar los totales de líneas y reiniciar las Maravillas
Introduce "01DERS" como nombre en el modo para un jugador. Selecciona "OK" y pulsa A.

Borrar los totales de línea, reiniciar las Maravillas y borrar las puntuaciones altas
Introduce "1N175R4M" como nombre en el modo para un jugador. Selecciona "OK" y pulsa A.

Calidoscopio
Elige "Haluci" como música en la pantalla de Audio. Introduce "HALUCI" como nombre en el modo para un jugador. Selecciona "OK" y pulsa A. (Para invalidar este truco has de reiniciar el juego).

Bloques más rápidos para el jugador 1
Introduce "2FAST4U" como nombre en el modo para un jugador. Selecciona "OK" y pulsa A.




Truco clásico Fighters Destiny

El juego de lucha Fighters Destiny aún tiene el poder de maravillarnos. Casi todos estos trucos no sirven de mucho pero al menos añaden un poco de color a los puñetazos:

Convierte a Pierre en un hombre lobo
Elige a Pierre con su traje de repuesto. Pulsa L rápidamente: Pierre empezará a dar vueltas y su nariz se irá agrandando. Si lo haces durante unos 20 segundos, la nariz de Pierre explotará y tendrá la apariencia de un hombre lobo para el resto de la pelea.

Cambio de color
Después de escoger al luchador, mantén pulsado R hasta que el combate empiece.

El derribo secreto de Ushi
La vaca Ushi tiene un derribo que no aparece en la lista de comandos y que es, precisamente, el único movimiento secreto del juego. Todo lo que has de hacer es presionar L dos veces. Ushi sacará una jarra de leche y empezará a bebérsela. Cuando haya acabado con la leche, lanzará la botella. Si ésta golpea al contrario, el golpe lo dejará medio atontado, momento en el cual podrás acabar con él.

Poses de ganador
Para ver poses diferentes de los ganadores, pulsa rápidamente A o B. Cada una tiene resultados diferentes.



Historia del arte

¿Ya has pensado qué vas a dejarle a tu progenie en herencia? ¿Un castillo en el Loira? ¿Un Cézanne? ¿Un palco vitalicio en La Scala de Milán? Anda, préndele fuego a toda esa basura e invierte en el valor más seguro: la colección Magazine 64. Apresúrate: el Guggenheim nos está haciendo ofertas muy suculentas.



13 Análisis de Body Harvest, Legend of Zelda: Ocarina of Time, Top Gear Overdrive, Knife Edge, Starshot, SCARS, Silicon Valley y AirBoarder 64.
14 Análisis de Rogue Squadron, Holy Magic Century, Rakuga Kids, NBA Jam '99, NBA Live 99, Bust-A-Move 3 y Glover.
15 Análisis de South Park. Trucos y guías para Zelda 64, Turok 2, Banjo-Kazooie, F-Zero X, etc.
16 Análisis de FIFA' 99, Wipeout 64, Micro Machines 64 Turbo, Chameleon Twist 2, Milo's Astro Lanes.
17 Análisis de Castelvania 64, Rush 2 Extreme Racing USA, Monaco GP, Beetle Adventure Racing, WCW Nitro, Goemon 2, Mario Party
18 Análisis de Duke Nukem:Zero Hour, Vigilante 8, Gex: Enter the Geko, Runner, Penny Racers, Flying Dragon.
19 Análisis de Twisted Edge, Trucos para Duke Nukem:Zero Hour, Monaco Grand Prix, Castlevania, Rogue Squadron, etc.
20 Análisis de Star Racer Episode I: Racer. Trucos y guías de Duke Nukem: Zero Hour, GoldenEye 007, The Legend of Zelda. Monaco Grand Prix, Castlevania, Rogue Squadron, etc.
21 Análisis de F1-WGP 2, Quake II, Rampage Universal 2.
22 Análisis de Shadowman, WWF Atttitude, Mario Golf, Re-Volt, The New Tetris.
23 Análisis de Hybrid Heaven, World Driver Championship, Tonic Trouble y Monster Truck Madness.
24 Análisis de Jet Force Gemini, Rayman 2, Magical Tetris Challenge, Rugrats: Treasure Hunt.
25 Donkey Kong 64, Super Smash Bros, Turok Rage Wars, Rainbow Six, Roadsters, Earthworm Jim 3D, Knockout Kings 2000, Rocket: Robot on Wheels, Michael Owen's WLS 2000, Chef's Luv Shack, Xena: Warrior Princess, Worms Armageddon, 40 Winks, WWF Wrestlemania.
26 Análisis de Resident Evil 2, Ready 2 Rumble Boxing, NBA JAM 2000, Armorines, Road Rash 64, WCW Mayhem… Trucos y guía de Donkey Kong 64.
27 Análisis de *South Park Rally, NBA Live 2000, Toy Story 2, A Bug's Life…* Trucos y guías de *Donkey Kong 64, Jet Force Gemini* y *Smash Bros.*
28 Análisis de *Castlevania 2, Supercross 2000, PGA European Tour Golf, Top Gear Rally 2, Nuclear Strike.* Librito especial con trucos para *Pokémon Rojo* y *Azul.*
29 Análisis de *Ridge Racer 64, Battle Tanx, Cyber Tiger, Vigilante 8 (2), ECW Hardcore, Hydro Thunder, J.M. Supercross 2000, Tarzan.* Trucos y guías de *Donkey Kong 64, South Park Rally* y *Resident Evil 2.*

Consigue los números anteriores de Magazine 64 a 375 ptas. cada uno (+ 400 ptas. de gastos de envío)

Rellena este cupón y envíalo a Magazine 64, Suscripciones
MC Ediciones, S.A. Paseo San Gervasio, 16-20. 08022 Barcelona

Nombre y apellidos: ....

Calle: ....

Población.............................Código postal: ....

Provincia: ....

Teléfono: ....

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

1☐ 2☐ 3☐ 4☐ 5☐ 6☐ 7☐ 8☐ 9☐ 10☐ 11☐ 12☐ 13☐
14☐ 15☐ 16☐ 17☐ 18☐ 19☐ 20☐ 21☐ 22☐ 23☐
24☐ 25☐ 26☐ 27☐ 28☐ 29☐

Forma de pago
☐ Contra Reembolso
☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
☐ Tarjeta de crédito

VISA (16 dígitos) (caducidad)
Nº ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐☐☐

American Express (15 dígitos)
Nº ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐☐☐

Nombre del titular: ....
Firma:

Hospital Lúdico del Doctor Vainilla
EL DOCTOR LE ESCUCHA

¿Sufres úlcera de estómago por culpa de ese juego? Consulta al especialista.



Dr. Vainilla,
¿Cómo encuentro al hombre que hace footing en *Zelda*? Necesito venderle la máscara Conejo. Sé que corre por el prado de Hyrule, a la derecha de Lon Lon Ranch, pero desconozco dónde exactamente.
Ricard Castells, Roses (Girona)

En un arrebato de locura, el Dr. Vainilla empuña un afilado bisturí y se lo hinca en el muslo derecho.
Bueno, no es tan difícil Ricky (Me permites que te llame así, ¿verdad?). El hombre que hace footing sigue un circuito por Lon Lon Ranch, aunque lo hace cuando Link es niño, y sólo a ciertas horas del día. Lo mejor es que te quedes en el castillo, concretamente en la plaza del mercado, de noche. Después, utiliza la Canción del Sol para que se haga de día y ves directo a la parte trasera de Lon Lon Ranch. Deberías cruzarte con el hombre cuando empieza a anochecer.

Dr. Vainilla,
¿Cómo consigo la llave verde en la primera misión de Vela en *Jet Force Gemini*?
Sonia Vázquez, Alcalá de Henares (Madrid)

Al Doctor le entra un tic nervioso en el ojo y el pulso se le acelera.
Sonia, Sonia... por suerte para ti, yo no guardo ningún secreto, así que sigue mis consejos. En el crucero de combate Sekhmet, casi al final del nivel, llegas a una sala circular, en la cual el suelo del centro es de cristal. Hazlo pedacitos con la Escopeta de Plasma y descubrirás el arca con la llave verde. Asimismo, puedes disparar al cristal que hay encima de ti y utilizar la mochila de propulsión para rescatar a algunos tribals. ¿Con eso te vale?



Dr. Vainilla,
En el último nivel de *Donkey Kong 64*, Escondite Extremo, ¿cómo obtengo la Medalla Nintendo? ¿Dónde está?
Ismael Cardoso, Cádiz

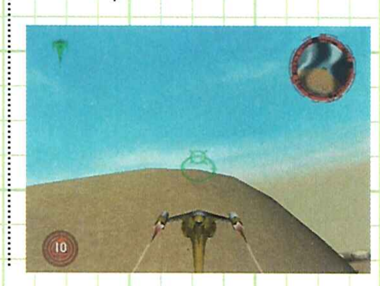
El Dr. Vainilla está ocupado diseccionando una rana y envolviendo cada una de las partes en gasa.
Ismael, no encuentras la Moneda Nintendo porque la buscas en el sitio equivocado. De todas maneras, vas a tener que hacer un gran esfuerzo para conseguirla. Has de ir al nivel Fábrica Frenética, cerca del lugar donde rescatas a Chunky y acabar el juego arcade original de Donkey Kong dos veces.

Dr. Vainilla,
No logro vencer a los dos saltamontes, los jefes contra los que lucha Lupus a media partida, en *Jet Force Gemini*. Usted es mi única esperanza.
Elena Portillo, Toledo

El Dr. Vainilla esboza una leve sonrisa de satisfacción.
Querida Elena, para eso estoy, para ayudar. Mi misión en la vida es socorrer a sufridos jugadores como tú. Esos bichejos no se dejan vencer tan fácilmente (lo comprobarás en la batalla final contra Mizar). Sin embargo, hay ciertas tácticas que puedes emplear contra ellos. Lo primero es arrancarles los brazos. No es muy difícil, lo único que has de hacer es esconderte y dispararles mientras se turnan para eliminarte. Cuando te ataquen con la cola, utiliza la ametralladora. Las colas son vulnerables durante un segundo mientras apuntan hacia ti. Usa la pistola cuando los insectos salten a las piedras laterales y recuerda refugiarte en los búnkeres de piedra. Lo peor, sin embargo, es cuando los insectos lanzan rocas. Quédate a los lados del enemigo principal, y cuando éste se alce para escupir piedras, dispárale un misil a la cabeza. Repítelo mientras le bombardeas para confundir al enemigo que hay sobre las rocas. Si sigues estos consejos, no deberías tener ningún problema.

Dr. Vainilla,
He oído que puedes pilotar un caza Naboo en *Rogue Squadron*. ¿Cómo se hace eso?
Marcos Jiménez, Benalmádena (Málaga)

El Dr. Vainilla lanza una mirada picarona.
Este secreto se puede activar fácilmente. En la pantalla de códigos, introduce HALIFAX? y pulsa Enter Code. Luego, escribe ¡YNGWIE! y pulsa otra vez Enter Code. Verás que en el hangar aparece esa preciosidad amarilla. ¡Hurra!



Diga treinta y tres...

Sea cual fuere el mal que te aqueja, el Doctor Vainilla conoce el remedio. Describe tu problema en el cupón adjunto (usa un trozo de papel aparte si es preciso) y remítelo a:

Hospital Lúdico del Doctor Vainilla
Magazine 64
Pº San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

recortar y mandar

Buenos días, Doctor



Sufro mucho. Mi problema es:

Me llamo ....

y vivo en ....

....

....

.... Código Postal ....

OCHO DESAFÍOS PARA RETAR A LOS MEJORES

GAME ON

El mes pasado se cumplió el primer aniversario de Game On, pero los desafíos no dejan de llegar a nuestra redacción. De hecho, los resoplidos del cartero cuando sube por las escaleras se oyen en todo el bloque ya que su saco, lleno de cartas vuestras, cada vez pesa más.

Este mes te pondremos a prueba con ocho desafíos de los que ponen los pelos de punta. Si logras completarlos todos, busca nuestra dirección en la página contigua y envíanos unos cuantos. Y, ya que estás puesto, una pata de jamón de bellota sería todo un detallazo... Por pedir, que no quede.

JET FORCE GEMINI — *Ahorra combustible*





¿Estás cansado de recoger pedazos de nave? **Carlos Villagrassa**, de **Barcelona**, tiene la solución. Después de derrotar a Mizar por primera vez, date una vuelta por la zona de SS Anubis, donde los zánganos salen volando del estanque y carga tu mochila de propulsión al 100% al otro lado de la rampa. El desafío consiste en cruzar el estanque utilizando una cantidad mínima de combustible. Recomendamos volar bajo y emplear los propulsores con llamaradas cortas. Quizá te saldrá mejor si sólo utilizas una única llamarada muy larga y luego saltas al suelo.

COMBUSTIBLE EMPLEADO (%)		40		50	 	60

GOLDENEYE 007 — *Caos contrarreloj*





"¡Buenas!", dice un jovial **Javier Muñoz**, de **Vizcaya**, quien nos manda este brillante desafío para el nivel del tren en *GoldenEye*. Activa todas las armas y la munición infinita, guía a Bond hasta el último vagón y asegúrate de incrustar unas cuantas balas en el desgarbado cuerpo de Xenia.

Acto seguido, deja tu reloj láser intacto y dispara a la trampilla que hay en el suelo con tus dos Magnum. Lleva un tiempo, ya que cada bisagra requiere tres disparos y los agujeros que deja la bala ocultan tus progresos. Si logras escapar antes de que explote el tren, tu medalla dependerá de los segundos que queden en el crono.

TIEMPO RESTANTE (SEGUNDOS)		30		20		10

DONKEY KONG 64 — *Escapa como puedas*



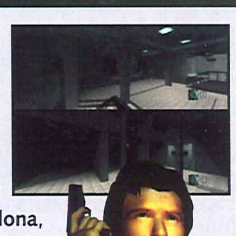



Mónica Murillo, de **Barcelona**, sugiere que selecciones a Lanky para este desafío que nos manda en el que debes machacar a todos los monos que puedas durante 4 minutos mientras que los que te siguen lo prueban con los otros Kongs. Primero, sumerge tu cabeza en el lago de la Arena 3 y dale a tus enemigos un minuto para que repongan munición y granadas. Sobrevive todo el tiempo que puedas mientras los jugadores dos, tres y cuatro disparan al azar desde los puentes que hay por ahí.

SUPERVIVENCIA (MINUTOS)		3		2		1

GOLDENEYE 007 — *Minas, todas mías*





Cristóbal Atienza y **Miguel Berasategui**, de **Pamplona**, han unido sus fuerzas para demostrar que jugar con minas de proximidad puede ser divertido. Empieza una partida para dos jugadores, hazte con un puñado de minas y repártelas generosamente por la sala GoldenEye, mientras tu compañero hace lo mismo en el sótano de las columnas. Cuando terminéis, cambiad de sala y, empleando un arma rápida y con una buena mirilla, empieza a limpiar de explosivos la sala que te ha tocado. El primer jugador que muera, pierde. Cuenta cuántas victorias consecutivas logras para otorgarte la medalla.

VICTORIAS	 	5		4		3

SUPER SMASH BROS — *Malabares*





Pablo Minaya, de **Cáceres**, ha sabido concebir un desafío de primera con esta prueba para el brillante beat 'em up de Nintendo. Debes llevar a Mario y a Kirby hasta el Área de combate de Fox en el modo Entrenamiento y emplear única y exclusivamente el Ataque Giro de Mario (Abajo+B) para hacer malabares en el aire con la bola rosa. Si te parece demasiado fácil, juega como Luigi o restríngete a Ataques Giro en el aire para que el desafío sea más complicado. Tanto en uno como en otro, las medallas serán tuyas según la barra de energía de Kirby.

DAÑOS (%)			
	 999	 500	 100

F-ZERO X — *Final fatal*





Este desafío nos llega de **Vitoria** y su remitente es **Alba Gasteiz**, quien te reta a que intentes cruzar la línea de meta deslizándote después de que tu nave reciba un golpe que la deje inservible. Entra en la X-Cup con dificultad Master y cuenta cuántas carreras puedes terminar de esta manera, sin quedar nunca por debajo del primer lugar en la clasificación general. Alba sugiere que te administres bien la energía durante el trayecto y que te estampes deliberadamente contra un muro cuando estés llegando a la meta.

VICTORIAS			
	 6	 4	 2

SUPER MARIO 64 — *Esto está que arde*





Mario es uno de vuestros juegos favoritos a la hora de retarnos, como ilustra este desafío de **Jorge Curreuño**, de **Tenerife**. Tu misión consiste en elegir una de las carreras finales de Lethal Lava Land e ir derechito hacia el caparazón de tortuga que hay en la caja amarilla de la derecha, para luego surfear y saltar por encima de los lagos de lava y recoger monedas y setas. El tema de las medallas funciona según los puntos: diez puntos por una seta, cinco por una moneda azul, dos por una roja y uno por cada moneda amarilla. Cuenta tu resultado cuando el caparazón se ha desintegrado y a ver qué tal te ha ido.

PUNTOS			
	 150	 120	 90

TUROK 2 — *Lisiados*





Mil gracias a **Reyes Pozuelo**, de **Murcia**, por enviarnos un desafío que es divertido incluso cuando fallas. Ármate con un PFM Layer Mine –puede que para esto necesites el truco BEWAREOBLIVIONISATHAND– y encuentra un escuadrón dinosoid (que van desarmados). Pon una mina, atrae al bicho hacia ti y apunta a sus extremidades. Se trata de que le vueles todas las que puedas. Si quieres que la cosa sea más difícil, prueba con otra especie más agresiva.

EXTREMIDADES RESTANTES			
	 0	 1	 2

¡Ahora te toca a ti!

GAME ON

Utilizas alguna táctica especial en tus juegos favoritos? Si conoces algún desafío y no te importa compartirlo con los lectores de M64, repartidos por éste y otros países, no dudes en escribirnos. Descríbenos en unas 100 palabras lo que hay que hacer y fija tres objetivos para conseguir el oro, la plata y el bronce.

¡QUEREMOS MÁS DESAFÍOS!
Además de los juegos habituales, tenemos un especial interés en oír desafíos para...
Resident Evil 2 • Ridge Racer 64
The New Tetris • Super Mario 64
Publicaremos los mejores. ¡Qué te parece!

Envíalos a: Game On, Magazine 64, Paseo San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona



SALTÁNDOSE

Las leyes de la física no se pueden quebrantar así como así. A menos que seas un personaje Nintendo...

Hace casi un año (*M64*/22) examinamos las tramas de algunos de los mejores juegos para N64 y descubrimos que no estaban exentas de vacíos narrativos o ambigüedades. Malos que, por descuido, indicaban al héroe rutas para escapar o alucinantes paradojas provocadas por los viajes a través del tiempo nos dejaron boquiabiertos.

Esta vez somos aún más quisquillosos, porque nos hemos dado cuenta de que, con frecuencia, los personajes Nintendo distorsionan, se desvían y, en el peor de los casos, hacen caso omiso de las leyes fundamentales de la naturaleza. ¿Cuán a menudo ha saltado Mario cinco veces su propio peso? ¿Por qué las minas que utiliza Bond hacen saltar por los aires a guardias y, en cambio, dejan los muros intactos? ¿Por qué el cabello de Link permanece seco después de darse un chapuzón en el lago Hylia? Pues ahí no acaba la cosa...

LAS LEYES

GOLDENEYE 007

P1. Un agente secreto se ha infiltrado en un complejo militar ruso. Vuela ocho depósitos de gas mediante minas y, luego, escapa por una cinta transportadora, sin dejar de escupir balas.

a) Cita *tres* razones por las que los disparos del agente no desencadenan una explosión de gas devastadora. (3)

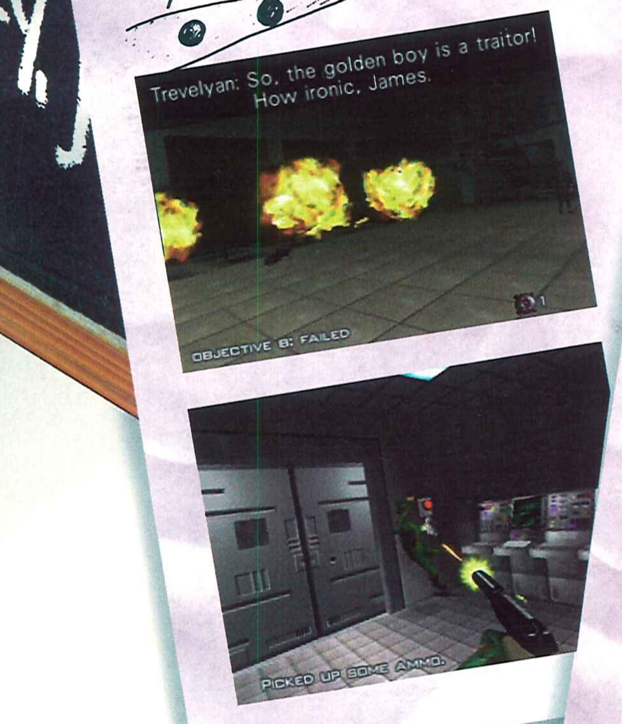
b) Explica por qué la proximidad del agente secreto a las minas podría dificultar su huida por la cinta transportadora (haz referencia a: *o bien* quemaduras de primer grado en el rostro, *o* amputación de miembros). (4)

P2. El agente secreto avanza con todo sigilo por un búnker subterráneo. Sin darse cuenta, hace saltar una alarma. Los guardias acuden como moscas.

a) Nombra el proceso biológico que permite a los soldados rusos regenerarse espontáneamente y a perpetuidad. (1)

b) Explica cómo puede el agente secreto cargar con cinco armas y varios cargadores de munición sin hacer ruido, ni fallar el objetivo, ni caer agotado. (3)

Q3. En concreto, *¿por qué* no puede saltar el agente secreto? (5)





RESIDENT EVIL 2

P1. Leon, un policía, y Claire, una amiga de éste, recorren las calles de una ciudad infestada de zombis. Con cierta regularidad, grupos de muertos vivientes les atacan.

a) "La exposición al Virus G te convierte en zombi." Explica cómo puede ser que esta norma se aplique a todo el mundo en la ciudad, excepto a Leon y Claire. (2)

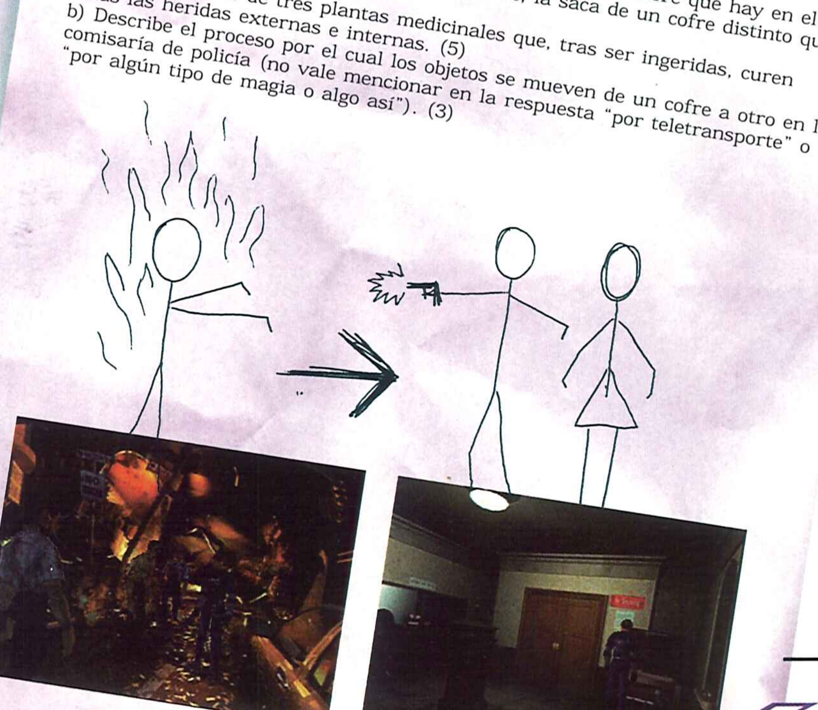
b) Si un hombre puede quitar de en medio a dos zombis en tres segundos, explica por qué tarda exactamente el mismo tiempo en liquidar: a) tres zombis, b) seis zombis y c) un zombi. (3)

c) Los zombis salen indemnes del fuselaje de un avión siniestrado que está ardiendo, pero luego son completamente calcinados por el lanzallamas de Leon. ¿Cómo se explica eso? (1)

P2. Leon guarda una hierba restauradora de salud en un cofre que hay en el vestíbulo de la comisaría de policía. Más tarde, la saca de un cofre distinto que hay en el primer piso.

a) Cita el nombre de tres plantas medicinales que, tras ser ingeridas, curen todas las heridas externas e internas. (5)

b) Describe el proceso por el cual los objetos se mueven de un cofre a otro en la comisaría de policía (no vale mencionar en la respuesta "por teletransporte" o "por algún tipo de magia o algo así"). (3)





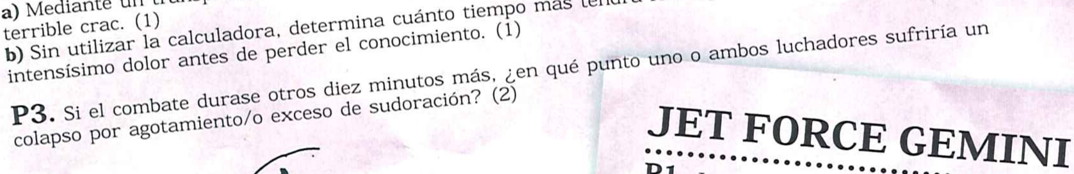


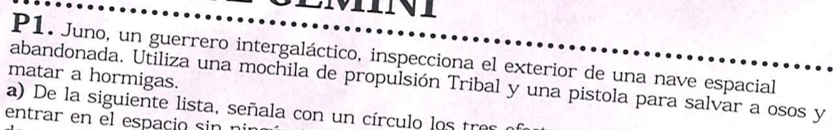
WWF WRESTLEMANIA 2000

P1. Dos luchadores profesionales, Mankind y HHH, se enfrentan en un combate. Mankind derriba a HHH, sube al poste del rincón y salta sobre el conmocionado rival anteponiendo el codo en la caída.
a) Nombra dos vasos sanguíneos que deberían reventarse mientras el cuello de HHH cruje bajo el codo de Mankind. (4)
b) Establece el orden en que los siguientes órganos dejarán de funcionar y/o salir por la boca de HHH al tener que soportar el peso de 90 Kg de pectorales: corazón, estómago, pulmones, riñones. (4)

P2. Mankind sigue martirizando a HHH, retorciéndole el brazo en la espalda.
a) Mediante un transportador, calcula el ángulo en el que el brazo de HHH se dislocará del hombro con un terrible crac. (1)
b) Sin utilizar la calculadora, determina cuánto tiempo más tendrá HHH que seguir padeciendo ese intensísimo dolor antes de perder el conocimiento. (1)

P3. Si el combate durase otros diez minutos más, ¿en qué punto uno o ambos luchadores sufriría un colapso por agotamiento/o exceso de sudoración? (2)





JET FORCE GEMINI

P1. Juno, un guerrero intergaláctico, inspecciona el exterior de una nave espacial abandonada. Utiliza una mochila de propulsión Tribal y una pistola para salvar a osos y matar a hormigas.
a) De la siguiente lista, señala con un círculo los tres efectos que Juno debería sufrir al entrar en el espacio sin ningún traje protector: asfixia, explosión de vísceras, aumento de percepción, mayor confianza en sí mismo, agonía prolongada. (3)
b) Nombra dos razones por las que Juno se cae y muere estando en un entorno sin gravedad. (2)
c) Explica cómo los Tribals pueden llevar herramientas sin tener pulgares. (1)

P2. Lupus, un perro, lucha contra hormigas en el hogar planetario de Mizar, un malvado dictador espacial.
a) Lupus, alienígenas y edificios se reflejan en el brillante suelo de la sala, pero no en la superficie del agua. ¿Por qué? (2)

P3. Vela, la hermana de Juno, explora el organismo de un monstruo gigantesco. Explica cómo es que el alienígena sigue vivo si:
a) Las paredes del estómago sirven de puertas en vez de medio para controlar la circulación. (1)
b) En realidad, no hay ningún fluido circulatorio. (1)
c) El lanzacohetes triple de Vela arranca pedazos orgánicos ensangrentados del alienígena cada dos por tres. (1)





¿AH, SÍ? Las escenas que, aunque cueste creer, son posibles...

1080° SNOWBOARDING
La pirueta que dio nombre al juego. Salta por los aires con una tabla recubierta de nieve. Luego, (ojo al dato) haz un triple salto mortal y aterriza con suavidad en el blanco suelo. Si te equivocas, acabarás con la tabla incrustada en el lugar más inverosímil.





DESTRUCTION DERBY
Furia desatada en la carretera, tal y como se practica en Estados Unidos. Los conductores de los "automóviles" se creen que aún están en la feria y que van montados en autos de choque. Por raro que parezca, ocurren pocas muertes trágicas.

WAVE RACE 64
Si saltar grandes olas mientras conduces una moto acuática no te produce vértigo, puede que te pilles un mareo de padre y muy señor mío después de lanzarte desde una rampa a toda pastilla, ejecutar una voltereta en el aire y conducir con los pies en el lugar reservado para las nalgas.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING
Las contorsiones en pleno aire son ya de por sí asombrosas, pero lo que te deja de una pieza es la manera en que los patinadores pueden saltar desde una rampa, mover las piernas y los pies y volverse a sujetar al monopatín como si llevaran velcro.

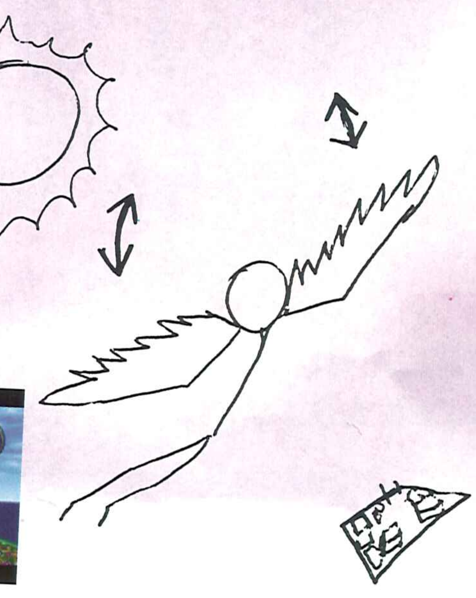
ISS '98
Dribla a un jugador, dribla a otro... Esto sí que es fútbol. Ya no hace falta que mires los partidos de Primera División para ver cómo jugadores millonarios bordan, sin esfuerzo, cintas, croquetas y lanzamientos de falta increíbles.



PILOTWINGS

P1. El ruido del tráfico que transita por las calles de Little States se oye perfectamente. Pero, ¿dónde están los coches? (1)

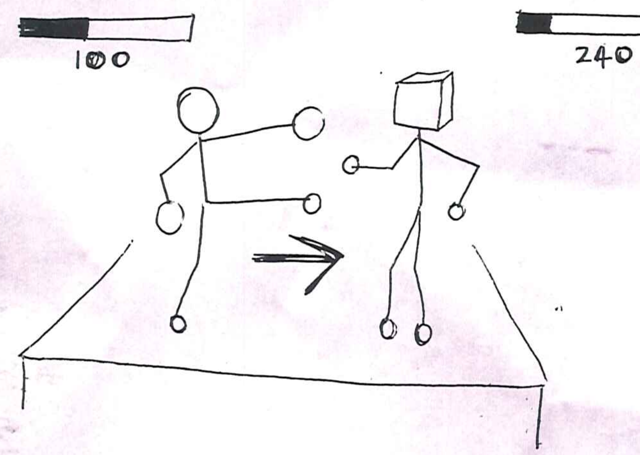
P2. El personaje que se hace llamar "Birdman" utiliza unas improvisadas extensiones que le sirven de alas y, con ellas, surca los cielos de la pintoresca Holiday Island.
a) Nombra un gas, cuya ausencia a grandes altitudes pueda provocar que Birdman exhale el último suspiro y se precipite al suelo. (1)
b) Cita tres razones por las que el secreto de volar, ansiado por la Humanidad durante siglos, no es saltar al aire y mover los brazos con un par de alas de plástico chapuceras pegadas a los codos. (3)



P3. Ibis lleva unos propulsores atados a la cintura. Éstos le sirven para elevarse rápidamente y alcanzar un balón gigante, que de un puñetazo envía directo a un objetivo.
a) Para mantenerse inmóvil en el aire, Ibis consume combustible. Sin embargo, el balón se sostiene en pleno aire sin esfuerzo alguno. Explica cómo. (2)
b) Calcula la temperatura de las emisiones del cinturón-cohete. Con el resultado que obtengas, calcula cuánto tiempo tardarán las piernas de Ibis en ampollarse y, finalmente, derretirse. (3)

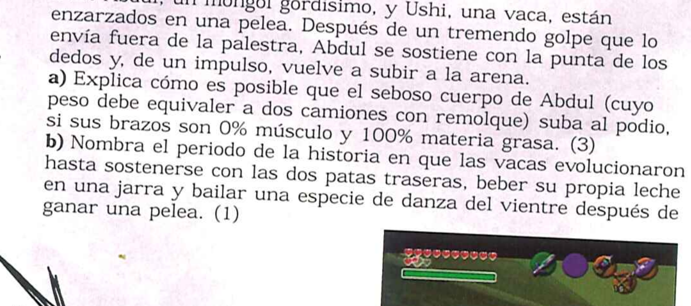








FIGHTERS DESTINY



P1. Leon, un torero, y Boro, un autómata, luchan en una palestra flotante. Boro derriba a Leon mediante el demoledor Quebrantaespaldas.
a) Explica por qué intentar romper la espalda de alguien con una mano te deja sin aliento y apenado. (5)
b) Señala con un círculo las tres consecuencias inmediatas de aplicar el cruel Quebrantaespaldas: gritos escalofriantes, sulfato de magnesio, olor muy intenso a carne humana achicharrada, personal sanitario por un tubo, cabello alborotado. (3)
c) Calcula la probabilidad de que Boro regrese a casa en ambulancia en el próximo asalto, después de precipitarse desde los 12 m que separan la palestra del suelo y aterrizar sobre su cuello. (2)

P2. Abdul, un mongol gordísimo, y Ushi, una vaca, están enzarzados en una pelea. Después de un tremendo golpe que lo envía fuera de la palestra, Abdul se sostiene con la punta de los dedos y, de un impulso, vuelve a subir a la arena.
a) Explica cómo es posible que el seboso cuerpo de Abdul (cuyo peso debe equivaler a dos camiones con remolque) suba al podio, si sus brazos son 0% músculo y 100% materia grasa. (3)
b) Nombra el periodo de la historia en que las vacas evolucionaron hasta sostenerse con las dos patas traseras, beber su propia leche en una jarra y bailar una especie de danza del vientre después de ganar una pelea. (1)

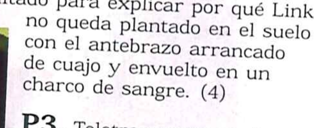
LEGEND OF ZELDA

P1. De niño, Link descubre un pasadizo secreto en el Campo de Entrenamiento de Kokiri. Después de conseguir evitar una piedra rodante, encuentra un cofre que contiene la Espada Kokiri.
a) Nombra tres fuerzas que deben haberse ido a echar una siestecita, a no ser que en tu pueblo también sea de lo más normal ver piedras que giran las esquinas y ruedan sin parar. (3)
b) Describe la razón de la luz brillante que emana del cofre cuando Link lo abre. (No vale mencionar en la respuesta "para dar más dramatismo" o "porque queda bien"). (3)

P2. Link, desde la base de una pared muy alta, lanza un gancho. Éste queda anclado en unas enredaderas y tira de Link hacia arriba.
a) Nombra dos materiales tan resistentes como para aguantar el peso de un hombre adulto, pero al mismo tiempo ligeros para no sesgar las enredaderas. (2)
b) Calcula la fuerza que la muñeca de Link ha de soportar cuando el gancho lo arrastra. Utiliza el resultado para explicar por qué Link no queda plantado en el suelo con el antebrazo arrancado de cuajo y envuelto en un charco de sangre. (4)



P3. Teletransporte mediante instrumentos musicales de barro. Einstein tendría algo que decir a eso, ¿no te parece? (12)

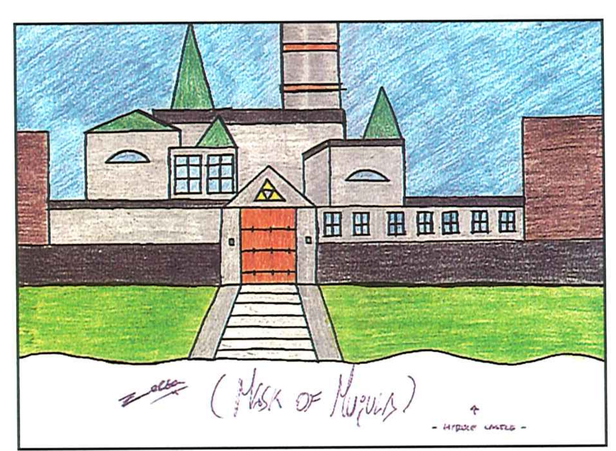






CUENTA

Expresa en nuestra sección de cartas tus opiniones más feroces sobre la revista y el mundo de Nintendo 64.



Alejandro Silvente, de Barcelona, nos envía una reproducción de cómo se imagina él el Castillo Hyrule de Zelda Majora's Mask.

Sin tiempo

Hola Magazine 64, me gustaría que me contestarais a unas preguntillas:
1. ¿Creéis que van a sacar un juego de Pokémon en 3D para Nintendo 64? Me refiero a uno que sea del tipo del de la Game Boy, que haya que capturar a los Pokémon, luchar contra entrenadores, etc.
2. En el *Zelda Majora's Mask*, ¿Qué pasará si se te acaba el tiempo? ¿Tendrás que empezar desde el principio?

Jaime Agudo, Pamplona

1. No, no lo creemos. Y lo peor es que Nintendo tampoco. El Pokémon RPG que tanto nos hace disfrutar en Game Boy se quedará en ella. De todas formas, Nintendo ya ha realizado una previsión de próximos juegos Pokémon para este año y el siguiente y, aunque no tendremos aventuras, no nos van a faltar Pikachus. Los títulos previstos son siete, cuatro de los cuales verán la luz de aquí a navidades. Se trata de Pokémon Pinball *(previsto para octubre),* Pokémon Trading Card *(un juego de cartas virtual que aparecerá en diciembre) y los recientísimos* Pokémon Puzzle Game *en su versión para Nintendo 64 y para Game Boy. Primero llegará la hermana mayor (septiembre) y, un mes mas tarde, la de bolsillo.*
En cuanto al año venidero, lo que nos espera puede ser la repanocha: Pokémon Oro y Plata *(todo un aluvión de sorpresas al estilo de Rojo, Azul y Amarillo) y* Hey You Pikachu *(la mascota interactiva más espabilada). Los termómetros que miden la pokéfiebre están empezando a subir... Como ves, Jaime, nos queda Pokémon para rato...*
2. Así es, aunque no de la forma que puedes imaginar. Tienes tres días para salvar Hyrule. Sin embargo, si ves que el tiempo te es insuficiente, puedes tocar tu Ocarina para viajar en el tiempo otros tres días más atrás. Por tanto, es como si volvieses a comenzar, con la diferencia de que nada de lo que has vivido hasta ese momento en el juego será igual. De esta forma, aparecerán nuevos personajes, nuevos retos, etc. Y no te preocupes porque el cartucho sea muy corto. Te aseguramos que necesitarás volver atrás en el tiempo más veces de las que crees. Si no, compruébalo tú mismo en el mega-reportaje que hemos preparado unas páginas más atrás.

GoldenEye y la televisión

Hola, M64. Soy un fan tanto de Nintendo como de *Pokémon* y os quería hablar de algunas cosillas de vuestra revista número 28. Leyendo esta misma sección me sorprendí al ver la carta de Macarena Rey Rodríguez que preguntaba si era grave que le gustara *Pokémon*. ¿Crees que eres la única? Pues no. A mí también me gusta *Pokémon*, y a mis amigos e, incluso, a gente de 20 años, que he visto comprando artículos y hablando de *Pokémon*. En conclusión, Macarena, que no hay de qué preocuparse. También leí en ese número, en la preview de *Perfect Dark*, la frase: "¿Te suena el nombre de Felicity?". Pues sí, pero no por ser un nivel de *GoldenEye* (que sí sería Facility), sino porque es una serie de televisión.
Y, ahora, la gran duda: ¿*Pokémon Stadium* o *Perfect Dark*? Me voy a comprar la Game Boy Color y el *Pokémon Amarillo*, pero no quiero perderme el gran bombazo. ¿Qué hago?

Gonzalo Martínez, Málaga

Nuestro amigo el Doctor Vainilla está pensando en montar un despacho adjunto y contratar a un especialista en pokémanitis, pues cada vez son más los que han sucumbido a la mordedura de estos bichos. Según Vainilla, ya tiene a la vista a un tal Doctor Birlibirloque, especialista en pikáenteritis aguda, infección del aparato charmandral y mewtwoesclerosis múltiple. De momento, está a prueba...
Sentimos el lapso, Gonzalo, pero es que a nuestro jefe de redacción le ha dado ahora por pasarse el día viendo la tele y nos ha instalado una pantalla de 50 pulgadas dentro de la oficina, por lo que no paran de colársenos nombres de programas cuando escribimos. Pero te prometemos, como me llamo Maria Teresa Campos, que, Caiga Quien Caiga, nuestro equipo de redacción y su Gran Hermano, el dire, intentaremos que esto no pase más.
Vaya preguntita. ¿No preferirías saber el color de la ropa interior del dire? Está bien, daremos nuestro veredicto: nos quedamos con Joanna Dark y su aventura. Pokémon Stadium *es muy entretenido, pero no tiene la tensión, la variedad, la jugabilidad y, sobre todo, la duración de* Perfect Dark. *Si puedes, no obstante, hazte con los dos, pues cada uno aporta muchas cosas a sus respectivos géneros.*

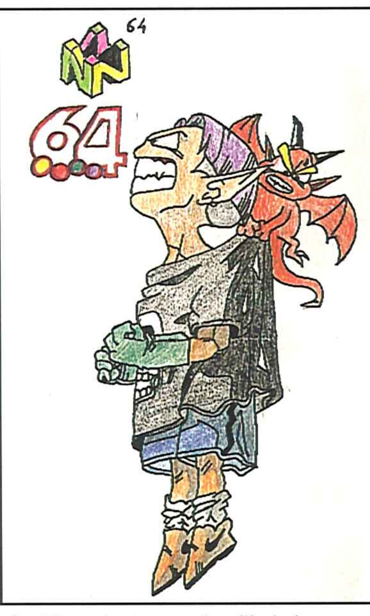
Éste es Birlibirloque, un viejo amigo del Doctor Vainilla especializado en la pokéfiebre.

CUENTA

No están tan mal

Hola, M64. Me llamo Sergio y me gusta vuestra revista, pero tengo que haceros una crítica y unas preguntas:
En la revista número 28 publicasteis un reportaje llamado "Errores de Juventud" que no me gustó mucho, porque yo tengo algunos de los juegos que aparecían, como *Dr. Mario*, *Mario's Fundamental*, *Yoshi* y *Yoshi Safari* y no están tan mal como decís. Es posible que otros lectores también estén de acuerdo conmigo.
Cambiando de tema, ahí van unas preguntas:
1. ¿Va a salir algún juego de Megaman o el *Marvel vs. Capcom* para N64 o Dolphin?
2. ¿Sabéis de qué va *Pokémon Attack*?
3. ¿Se va a poder conectar el *Pokémon Oro* o *Plata* con el *Azul*, *Rojo* o *Amarillo*?
Espero que me respondáis pronto.

Sergio Cejas, Madrid



El excelente vampiro dibujado por Sergio Ruiz, de Granada, parece dispuesto a morder el logo de nuestra revista. ¡No lo hagas, por favor!

Tienes razón, puede que no estén tan mal, pero desde luego, no están a la altura de los juegos Mario que a nosotros nos vuelven locos, como Mario 64, Mario Kart, Mario Party*...*
Cuando aparecieron estos juegos, Nintendo ya había lanzado grandes aventuras del fontanero en NES y Super NES y, sinceramente, no hay color entre unos y otros juegos. Fue por eso por lo que los calificamos de "errores".
1. Así es. En el E3, Capcom presentó Mega Man 64, *la primera incursión de este héroe multiplataformero en la N64. Si quieres más detalles, echa un vistazo a la preview que hemos preparado. Por lo que respecta a* Marvel vs. Capcom, *parece que el proyecto ha quedado parado, al menos para N64, y no hay noticias de él. Sin embargo, un nuevo juego de superhéroes,* Spiderman, *está en camino (aún sin fecha).*
2. Sí, es el Pokémon Puzzle League *al que antes hacíamos referencia. Más detalles sobre él en nuestra sección de previews.*
3. Sí y lo mejor es que los Pokémon *de* Rojo, Azul *y* Amarillo *podrán evolucionar en las versiones* Oro *y* Plata.

Poeta nintendero

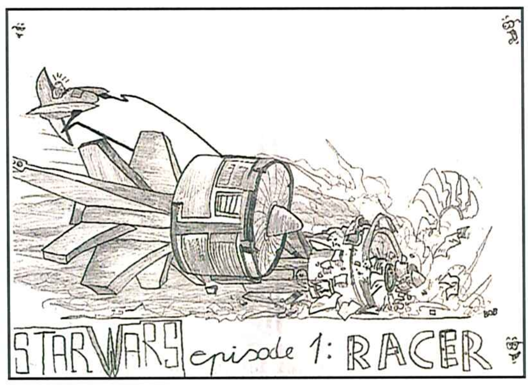
Hola, soy Daniel y, a continuación, os escribiré unas cuestiones en prosa:
1. El hombre europeo buscó durante décadas el más divertido trozo de plástico que poder colocar bajo el argumento de esta revista. ¿Cuándo saldrá el 64DD? Por supuesto, si ve la luz...
2. Jugando a la "pequeñita" me pregunté: ¿este pokéjuego podrá ser visto en la "grande"? Por supuesto me respondí: ojalá se pudiera dentro del Pokéstadium.
3. Jugando al juego más deseado, animé al gran aventurado, pero Link murió despistado. ¿Por qué el castellano es una lengua muerta nintendicamente hablando? Para auto complacerme dije: no hay tiempo.
4. Leyendo entre página y página encontré un gran texto que decía "Dolphin". Entonces me pregunté: ¿será el fin del gadolinio?

Daniel Francisco Orta, Cartagena

Bonita carta Daniel, has despertado el espíritu poético de nuestro dire y ahora no para de recitar versos que él mismo se inventa subido a la mesa de su despacho.
1. Mas con o sin rima, nosotros seguiremos sin el periférico de doble D. Japón fue el país piloto escogido para probarlo y parece que la experiencia no ha sido muy exitosa, ya que el 64DD no va a ser exportado más allá del imperio del sol naciente.
2. Tus ojalás han sido oídos, pues lo portátil se convierte en pantalla grande gracias al Transfer Pak.
3. "We don't know why". Y, mucho nos tememos que la cosa no va a mejorar con los lanzamientos estrella que están por llegar. ¿Tendremos que volver a jugar una aventura de Zelda agarrados a un libreto? Esperemos que no, pero nos tememos que sí.
4. Puede que no inmediato pero, sin duda, así será. De hecho, los desarrolladores ya se han puesto manos a la obra en juegos para Dolphin, dejando aparcada la 64 Bits. En fin, "siempre nos quedará Link..."

Versión NTSC

Hola, me llamo Alex y os escribo para deciros algunas cosas raras que me están pasando últimamente en *Donkey Kong 64*. Por ejemplo, en Cueva Cristalina, la casa donde sólo puede entrar Donkey Kong, donde hay una arena de batalla, en el momento en que le di a un interruptor para que la casa se pusiera bocabajo, atravesé la pared y me quedé en un lugar raro. Era un suelo con un rectángulo gris y el resto (techo, paredes...) sin fondo y todo negro. Entonces empecé a correr mientras me seguía una cámara tambaleante y aparecí al principio del nivel. En el nivel 4 me pasó algo parecido. Por otro lado, en *Zelda*, en el templo del espíritu, en la habitación de los espejos, cuando estalla una bomba y hay muchos elementos en pantalla, el juego va tan lento que se me queda colgado y tengo que pararlo. Cuando vuelvo a jugar, faltan algunos objetos o paredes de la mazmorra. Me gustaría saber por qué pasa eso.
Por último, antes de mi pregunta, os diré que sigo apostando por el nombre de Nintendo Dolphin o Nintendo 2000 sobre el de Dolphin a secas.



Espectacular dibujo de Roberto Alejandro Fleitas, de Gran Canaria. Seguramente, el conductor de ese pod no pensará lo mismo.

CUENTA

Si en Gran Bretaña se usa la versión PAL, ¿los programadores de Rare hacen sus juegos en esta versión o en la versión NTSC? Si es así, ¿la versión NTSC de *Donkey Kong* tiene los mismos defectos como la aparición de objetos de la nada que hay en la versión PAL? Decirme qué cambios hay entre una y otra versión.

Alex Sirvent, Barcelona

Es posible que los fallos que nos explicas se deban a pequeños errores en la programación de los juegos. A veces, dependiendo del lugar en el que te colocas, la cámara se vuelve loca y pierde el oremus. Ten en cuenta que programar pensando en 3D es muy complicado, pues los desarrolladores tienen que prevenir las miles de posibilidades que tienes de actuar. En cuanto al error de Zelda*, es posible que se deba a que la memoria de tu N64 se queda momentáneamente bloqueada y, al volver a encenderla, no es capaz de reproducir todos los elementos a la perfección. Estos y otros fallos, no obstante, no se deben a que nosotros juguemos con la versión PAL. Técnicamente, no hay ninguna diferencia entre un cartucho NTSC y uno PAL, simplemente se trata de sistemas diferentes. En EE.UU. utilizan el NTSC, sistema correspondiente a su estándar televisivo, que usa 525 líneas de resolución, a diferencia de las 625 que usa el sistema PAL, que es el estándar europeo (y que no permite tanta resolución). La diferencia entre un cartucho y otro es su compatibilidad con cada sistema. Con las películas de vídeo sucede lo mismo. Pero esto no influye en la programación, pues los desarrolladores trabajan con programas de ordenadores y, una vez tienen el juego acabado, lo vuelcan en los cartuchos. Los errores de los que eres víctima son como los de cualquier ordenador cuando se queda "colgado" y no tienes de qué preocuparte.*

Todo sigue igual

Saludos. Aunque hayan pasado los meses todo sigue igual. El cielo sigue siendo azul, *Mario Party* sigue provocando callos en la palma de la mano, Sega continúa sacando accesorios que sólo sirven para conectarse y los medios de comunicación no ponen fin a su ataque a la industria del ocio electrónico doméstico.

Hay algunas cosas que me mosquean, como la Dolphin. Cada vez que algún fan de Nintendo habla de Dolphin se le cae la baba, pero hay algo que no cuadra. A Nintendo siempre le ha gustado hacer esperar a sus seguidores y las esperas han tenido su primera víctima, *Donkey Kong 64* que, personalmente, no creo que cumpla ni un 25% de las expectativas. Los retrasos de Dolphin, en vez de crear más expectación, están consiguiendo que los seguidores empecemos a hartarnos. Mientras tanto, en Internet no paran los rumores. Las expectativas



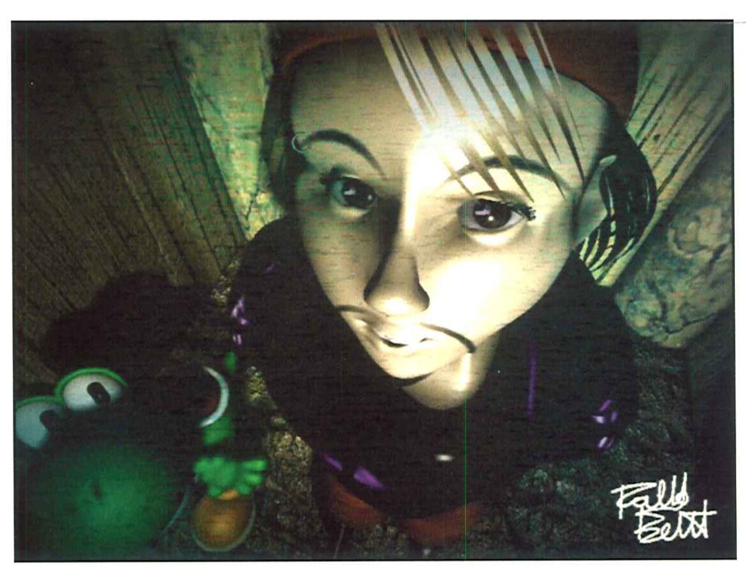
que hay puestas sobre la Dolphin son muy grandes y, si Nintendo no se da prisa y sigue sin dar ningún tipo de información al respecto, irán aumentando más y más, y es posible que, al final, más de uno se lleve un gran chasco cuando descubra la realidad, como pasó con *Donkey Kong 64*.

Mientras tanto, lo mejor será disfrutar de lo que llega: *Perfect Dark*, *Majora's Mask*, *Conker*...

Pablo Belmonte, Valencia

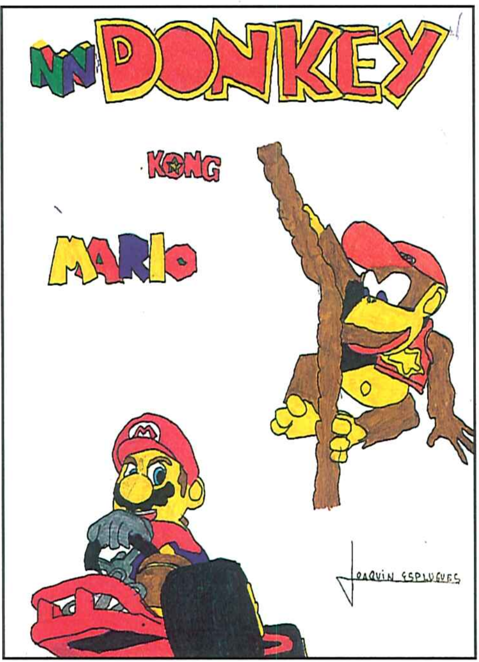
"Desespera que te desesperarás", ése podría ser el lema de los nintenderos que no saben qué hacer para tener la Dolphin ya. Sin embargo, hemos de pensar que, como pasa la mayoría de veces con





Tras un periodo de ausencia, Pablo Belmonte, de Valencia, vuelve a dejarnos atónitos con sus increíbles reproducciones de los personajes de Nintendo. Un trabajo magistral.

CUENTA



De Diddy a Mario y tiro porque me toca pasando por el lápiz y los colores de Joaquín Esplugas, de Alicante.

Nintendo, el retraso es porque el producto va a ser mejorado. Los rumores no cesan, tienes razón (sólo tienes que echar un vistazo a nuestra sección Cuenta, Cuenta del mes pasado), y creemos que Nintendo tiene dos posibles posturas ante ellos: por un lado, que se tenga que poner las pilas, viendo lo que la gente espera y, por otro, que no diga nada porque realmente no son rumores. Ciertamente, lo que sí que consigue Nintendo con su estrategia, es inquietarnos incesantemente. Por ahora, no obstante, disfrutemos del presente Perfect Dark, *que ya hemos esperado bastante.*

Revolución Nintendo

Hola amigos de Magazine 64. Me llamo Marcos y tengo una N64 con siete juegazos. Actualmente vivimos una revolución de Nintendo 64, con títulos como *Perfect Dark*, *Winback* y los próximos *Turok 3* y *Zelda*. Bueno, ahí van unas preguntitas:
1. Soy un fan de Rare y me gustaría saber cuándo saldrá *Banjo-Tooie*. ¿Quién es el malo?
2. ¿Quién se encarga del desarrollo de *El mundo no es suficiente*? ¿Cuándo sale?
3. Aparte de *Mother 3* y *Harvest Moon*, ¿qué otros juegos de rol saldrán en nuestra consola? ¿Cuándo saldrán?

Marcos Ruiz, Ciudad Real

1. Por fin hay fecha para la secuela animal más esperada. Noviembre es el mes elegido (de momento; esperemos que se mantenga) por Nintendo para presentar este juego en nuestro país. Lo cierto es que las noticias e imágenes acerca de él no paran de llegar, una buena señal. Del malo final no se sabe nada, pero en las capturas que hemos publicado hasta ahora han aparecido algunos jefes de nivel que nos han quitado el hipo, así que espera algo muy grande.
2. Eurocom, los responsables de Duke Nukem Zero Hour, *por lo que suponemos que el juego recordará a éste. De su aparición no se sabe nada y aún no hay fechas, pues el título sigue en desarrollo.*
Por otro lado, la experiencia que vivimos con él en el E3 nos hace confiar en esta nueva entrega de Bond y en el trabajo de Eurocom, que está siendo muy bueno. Esperemos que el producto final esté a la altura de GoldenEye.
3. Sería más correcto decir en vez de Mother 3 *y* Harvest Moon, *pues, de momento, no hay distribuidores en nuestro país para ellos. Su vacío, no obstante, será cubierto por* Aidyn Chronicles, *que aparecerá en septiembre.*



MAGAZINE 64
MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
(No olvides poner la fecha en tu carta, así como tu teléfono particular.)

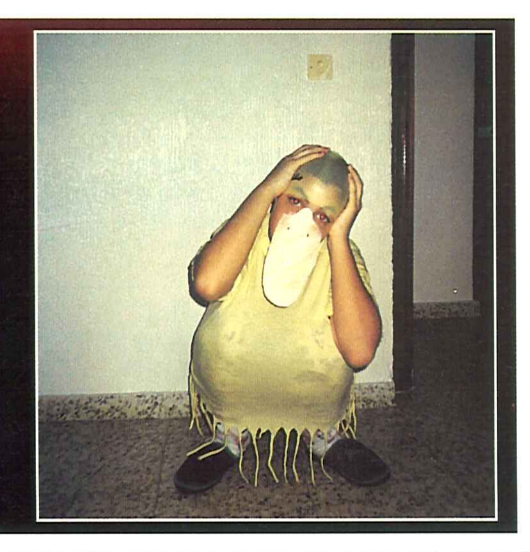
¡Noticia de última hora!

Un joven entrenador descubre un Psyduck en sevilla.

Sevilla ha sido escenario este mes de un hecho insólito. Tras vivir unas aventuras en Isla Pokémon, Ash, un joven entrenador de Pokémon que ahora reside en nuestro país, ha descubierto que nuestras tierras también están siendo azotadas por estas extrañas criaturas.

"Seguramente mucha gente se reirá de mí porque pensará que no existen Pokémon en la realidad", explicaba el joven tras llegar a nuestra redacción. "Por eso, para demostrarlo, os entrego esta foto de mi Pokémon mejor entrenado, un Psyduck de nivel 50 con burbuja, arañazo, confusión y látigo. Como podéis observar, está en su pose característica".

Nuestros redactores siguen atónitos tras conocer la noticia y se mantienen a la espera de que se repita algún suceso de este tipo para confirmar la invasión monstruosa.



DIRECTORIO

La guía con todos los juegos analizados en Magazine 64

Entiéndeme

¡NUEVO! *Algunos títulos entraron en Directorio hace más de un año, con una puntuación que ya no se merecen. Mediante la Nota Estrella (de 1 a 5) señalamos cuán bien está envejeciendo un juego y qué tal resiste las comparaciones con los últimos lanzamientos.*

Ahora es súper fácil ver si el juego en cuestión obtuvo o no una Star Game (85% o más). En caso afirmativo, te recomendamos vivamente su compra.

SAN JUAN DE LA CRUZ 64

23% 1 — Editor ● Precio ● No. jugadores ● Rumble pak ● Cómo se guarda ● Expansion pak ● Número en que fue analizado



En una noche oscura, con ansias en amores inflamada, ¡oh dichosa ventura!, salí sin ser notada, estando ya mi casa sosegada. A escuras y segura, por la secreta escala disfrazada, ¡oh dichosa ventura!, a escuras y en celada...

TRUCO
Toma el cartucho y tíralo por la ventana sin dilación.

¡NUEVO! *La ficha especifica si el juego es compatible con Rumble, Controller o Expansion Pak.*

Te decimos en pocas palabras si el juego merece la pena o no. Confía en nuestros analistas: nunca se equivocan, pues saben que en Magazine 64 *los errores se pagan con una partida a* MK Mythologies.

Aquí tienes un truco de primera, comprimido como el genio de la lámpara.

EL PODIO



1. ZELDA
2. SUPER MARIO 64
3. DONKEY KONG 64
4. TUROK 2
5. GOLDENEYE 007

Títulos

1080° SNOWBOARDING
91% 4 — Nintendo ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11
Gráficos maravillosos, cantidades industriales de velocidad desde la primera carrera, y modos de juego variados y atractivos. Un poco difícil, pero genial.

ALL STAR BASEBALL
84% 3 — Acclaim ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 9
Gráficos en alta resolución y un sistema de control muy complejo. En general, el exceso de tecnología afecta a su jugabilidad.

ARMORINES
84% 4 — Acclaim ● 9.490 ptas. ● Nº 26 ● 1-4 jugad. ● Rumble pak ● Exp. pak ● Controller pak
Un potencial enorme echado a perder por gráficos insatisfactorios y armas de hazmerreír.

BANJO-KAZOOIE
92% 5 — Nintendo ● 7.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 9



Superior en gráficos a *Super Mario 64*, pero inferior en jugabilidad. Algunos puzzles irresolubles y pequeños problemas de cámara.

BATTLETANX
84% 4 — 3DO/Virgin ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 29
Tremendas travesuras multijugador estropeadas por un aburrido modo para un jugador.

BIO FREAKS
83% 3 — NSC/GT ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11
El *beat 'em up* con mejores gráficos de N64. Por desgracia, la capacidad de volar de los personajes dinamita la jugabilidad del cartucho.

BLAST CORPS
88% 5 — Nintendo ● 5.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Controller Pak ● Nº 1
Carreras a todo trapo, una multitud de vehículos, muchas explosiones totalmente interactivas... Apto para todos los públicos, aunque bastante corto.

BODY HARVEST
91% 5 — Infogrames ● 5.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13
Un juego de tiros con el aspecto de una película de segunda. *Body Harvest* es una sobredosis de acción, tridimensionalidad, aliens, vehículos y diversión.

BUCK BUMBLE
79% 2 — Ubi Soft ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 11
Un complicado sistema de control que no se corresponde con los gráficos de peluche del juego. Un buen juego, aunque abusa bastante de la niebla y le falta personalidad.

BUST-A-MOVE 2
85% 4 — Acclaim ● 8.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 7
¿Un puzzle en 2-D? No: el cartucho más adictivo de Nintendo 64. No te aburrirás de él nunca. Jamás. Aunque sea en 2-D.

BUST-A-MOVE 3 DX
87% 4 — Acclaim ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 14
Aparte del modo para cuatro jugadores, es el *Bust-A-Move* de siempre: de una simpleza proverbial, pero súper divertido.

CHOPPER ATTACK
82% 3 — NSC/ GT ● 8.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11
Gráficamente, no ofrece nada que no hayas visto antes, pero toda su modestia visual se traduce en jugabilidad. Divertido como pocos, y muy rápido.

COMMAND & CONQUER
86% 3 — Nintendo ● 10.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Expansión Pak ● Nº 21



Tiene cuatro años en el PC y su conversión no tiene nada de especial. Bueno, pero nunca espectacular.

COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98
85% 2 — EA ● 4.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 7
Funciona como *FIFA: RM 98* y arrastra sus mismos defectos. La cámara es brusca y las reacciones de los jugadores son muy lentas.

CYBER TIGER
73% 3 — EA ● 10.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 29
Un juego de golf solvente, con extravagantes reforzadores y un sistema de control pésimo.

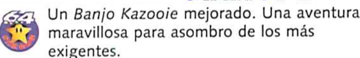
DAIKATANA
69% 3 — Proein ● 9.990 ptas. ● 1-4 jug. ● Rumble pak ● Cont. pak ● Expansion pak ● Nº 30
Clon de *Quake* de lo más mediocre con pinceladas de RPG.

DARK RIFT
81% 1 — Vic Tokay ● 4.990 ● 1-2 jugad. ● En cart. ● Nº 1
Gráficos excepcionales, pero algo pobre en jugabilidad: si no ejecutas la combinación de botones exacta el personaje no responde.

DIDDY KONG RACING
90% 4 — Nintendo ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 2
Un excelente modo multijugador, texturas alucinantes ¡y jefes de final de nivel! No es tan jugable como *Mario Kart*, pero casi.

DISNEY'S TARZAN
45% 1 — Proein ● 11.490 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 29
Un plataformas 2D completamente privado de imaginación, innovación y diversión. Profundamente aburrido.

DONKEY KONG 64
95% 5 — Rare ● 12.990 ● 1-4 jugad. ● Exp. Pak ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 25



Un *Banjo Kazooie* mejorado. Una aventura maravillosa para asombro de los más exigentes.

DUKE NUKEM 64
85% 4 — NSC/GTI ● 13.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2

El *shoot 'em up* legendario de los PC mejorado para nuestra plataforma: mejores gráficos y algunas armas nuevas en la conversión para N64.

DUKE NUKEM: ZERO HOUR

90% 4 NSC ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Exp. Pak ● Nº 11



Ahora Duke cuenta con una nueva cámara en tercera persona, aunque sigue siendo el mismo juego que ya conocíamos. No es perfecto, pero alcanza la maestría en ciertos momentos

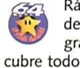
ECW HARDCORE REVOLUTION

80% 3 Acclaim ● 9.990 ● 1 jugad. ● Exp. Pak ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 29

Un juego de lucha entretenido pese a la mediocridad de la licencia y de los luchadores.

EXTREME G

87% 4 Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 1



Rápido y espectacular. Tan sólo tiene tres defectos: los enemigos no cometen fallos, el grado de dificultad es excesivo y la niebla lo cubre todo.

EXTREME G 2



87% 4 Acclaim ● 6.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 11

Mucho mejor que el *Extreme G* original, pero no lo suficiente. Gráficos fantásticos y pocos cuadros por segundo. Una mala combinación.

FIGHTERS DESTINY

85% 1 Ubi Soft ● 11.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1



Original en todos los aspectos. Los modos son muy variados, la captura de movimiento no tiene tacha y el sistema de control nos encanta. Genial.

FIFA: RUMBO AL MUNDIAL



93% 2 EA ● 7.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

Genial cuando salió, aunque nunca alcanzó el nivel de dinamismo y la jugabilidad de *ISS 64*.

F1 POLE POSITION

81% 1 Ubi Soft ● 4.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

Cuando a un juego de carreras le fallan los gráficos, las licencias sobran. *F1 PP* es bueno, pero no está a la altura de la N64. Una pena.

F-1 WORLD GRAND PRIX

91% 5 Nintendo ● 4.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 10



El mejor juego de Fórmula 1 de N64, pero no el mejor de carreras. Bonitos gráficos, pocos cuadros por segundo y polígonos muy notorios. Francamente mejorable.

F-1 WGP 2

91% 4 Nintendo ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 21



Con las estadísticas del 99 habría sido posible recomendarlo a los incondicionales de F1. Demasiado parecido a su antecesor.

FORSAKEN 64

94% 4 Nintendo ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11



Gráficos maravillosos, cantidades industriales de velocidad desde la primera carrera, y modos de juego variados y atractivos. Un poco difícil, pero genial.

F-ZERO X

85% 5 Nintendo ● 8.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 12

El cartucho más rápido de N64, con un modo multijugador excelente y un funcionamiento prodigioso. Por desgracia, le faltan muchas cosas imprescindibles.

GLOVER

83% 4 Hasbro ● 6.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 14

Una idea de lo más estrafalaria —los jugadores controlan una pelota y un guante— que se concreta en una aventura en 3-D difícil y trepidante.

GOEMON 2

83% 4 Konami ● 7.990 ● 1-2 jugad. ● En cart. ● Rumble Pak ● Nº 17

Goemon vuelve a sus origenes 2D en este plataformas poligonal de scroll a mil leguas de *Mistycal Ninja*.

GOLDENEYE

94% 5 Nintendo/Rare ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 1



Aunque no necesita presentación, no podemos evitarlo: es el mejor *shoot 'em up* de la historia. Con eso está todo dicho.

GT 64

86% 4 Infogrames ● 4.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 7

Buenos gráficos y una conducción realista. Lástima que funcione a cuatro frames por segundo... Si aborreces la velocidad, *GT 64* te encantará.

HYBRID HEAVEN

88% 4 Konami ● 11.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Expansion Pak ● Nº 23



Un RPG de ciencia ficción con defectos, que se salva por su maravillosa trama y un sistema de combate muy ingenioso.

HYDRO THUNDER

87% 4 Infogrames ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 29

Estupendo juego de carreras de estilo *Wave Race* con deliciosos circuitos y acrobacias de órdago.

ISS 64

92% 4 Konami ● 3.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1



La obra de arte de los simuladores de fútbol. Sólo superado por su continuación: *ISS '98* (y por poco).

ISS'98

94% 5 Konami ● 3.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 10



Una versión mejorada del mejor simulador de futbol. Imprescindible

JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 2000

60% 2 Acclaim ● 9.990 ● Exp. Pak ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 29

Tan interesante como un documental sobre la cría industrial de la cochinilla.

JET FORCE GEMINI

94% 5 Nintendo ● 9.990 ● Nº 24 ● 4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Exp. Pak



Matrimonio polígamo perfecto de gráficos asombrosos, acción frenética y jugabilidad portentosa. Rare en su mejor momento.

KNIFE EDGE

88% 3 Spaco ● 10.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13



Un juego de pistola sin pistola. Por lo demás, rápido, adictivo, divertido, largo (aunque no lo parezca), original y bien hecho. Estupendo.

KNOCKOUT KINGS 2000

82% 3 EA ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 25

Un simulador de boxeo divertido, con Muhammed Ali y modo Create-a-player incluidos.

LEGEND OF ZELDA

99% 5 Nintendo ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11



El Mejor Juego de la Historia. La novela interactiva de N64. Un mundo virtual en el que el tiempo transcurre, los personajes evolucionan, las plantas crecen... Una aventura inolvidable.

LYLAT WARS

90% 5 Nintendo ● 5.990 ● 1-5 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 1

96 megas de acción trepidante y simpatía. Un simulador de vuelo difícil de superar, con una durabilidad casi inagotable. Sus gráficos son geniales.

MADDEN 64

92% 3 EA ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2

Como todos los *Madden*, se trata de un excepcional simulador de fútbol americano. Aun así no tiene desperdicio. Muy recomendable.

MACE: THE DARK AGE

81% 3 NSC ● 10.990 ● 1-2 jugad. ● En cart. ● Nº 1

Gráficos fabulosos y personajes con mucha personalidad. Fue el mejor *beat 'em up* de N64 hasta que *Fighters Destiny* le arrebató la corona.

MARIO GOLF

91% 5 Nintendo ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumb. Pak ● En cart ● Exp. Pak ● Nº 22

Vale, es golf. Pero Mario y sus amigos están allí, y la verdad es que nos encanta...

MARIO KART 64

91% 5 Nintendo ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● En cart. ● Nº 1

Como todos los juegos de Nintendo, *Mario Kart 64* ofrece jugabilidad y durabilidad en cantidades industriales. Divertido, colorista, preciso y rápido. Un clásico.

MARIO PARTY



91% 5 Nintendo ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Cont. Pak ● En cart. ● Nº 17

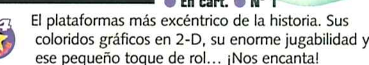
Es un juego de mesa, pero resérvate una tarde, reúne a tus amigos y os lo pasaréis bomba. ¡Yupiii!

MICHAEL OWEN'S WLS 2000

88% 4 Proein ● 10.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 25

Fútbol suave como la seda y muy jugable con equipos reales. No obstante, *ISS* es mejor.

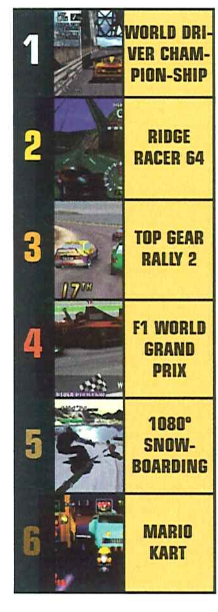
MISCHIEF MAKERS



90% 3 Nintendo ● 8.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1

El plataformas más excéntrico de la historia. Sus coloridos gráficos en 2-D, su enorme jugabilidad y ese pequeño toque de rol... ¡Nos encanta!

AMOS DEL ASFALTO

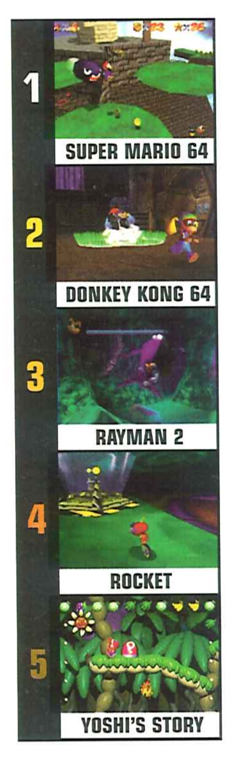


1	WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP
2	RIDGE RACER 64
3	TOP GEAR RALLY 2
4	F1 WORLD GRAND PRIX
5	1080° SNOWBOARDING
6	MARIO KART

GO! GO!



LO MEJOR EN PLATAFORMAS





MISSION: IMPOSSIBLE
84% 3 Infogrames ● 7.490 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 10
Su mayor defecto es la mecánica de juego, lineal en exceso. El sistema de control y la IA también son muy pobres. Pudo haber sido una maravilla, pero…

MONACO GRAND PRIX
89% 4 Ubi Soft ● 9.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 17

No tan profundo y difícil de controlar como *F1 World Grand Prix*, de Paradigm. Un excelente título de carreras con bólidos muy maniobrables.

MORTAL KOMBAT 4
84% 4 NSC/GT ● 10.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 11
Un *Mortal Kombat* decente y con gráficos poligonales. Su mecánica de juego y sistema de control son idénticos a los de todos los *MK*, pero su aspecto es fantástico.

MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON
95% 4 Konami ● 11.490 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 5

Excelente juego de rol con plataformas. Gráficos excepcionales, banda sonora de lujo, infinidad de diálogos distintos… Genial.

NBA COURTSIDE
92% 5 Nintendo ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak En cart. ● Nº 7

Espectacular y divertido.Texturas definidas, jugadores reales, muchos comentarios y una curva de dificultad estupenda.

NBA JAM '99
83% 4 Acclaim ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 5
Si bien no puede plantarle cara a *NBA Courtside*, su calidad es más que aceptable.

NBA JAM 2000
85% 4 Acclaim ● 9.990 ptas. ● 1-4 jugad. ● Rumble pak ● Controller pak ● Nº 26
Pases suaves y un crea-tu-jugador muy convincente.

NBA PRO '98
82% 2 Konami ● 4.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 5
La sensación de tridimensionalidad es casi nula, y el sistema de control resulta complicado. *NBA Courtside* es mejor en todos los sentidos.

NFL QUARTERBACK CLUB '98
89% 3 Acclaim ● 13.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2
Excelente si te gusta el fútbol americano, aunque su control es demasiado complejo al principio. Mejor simulador que *Madden 64*, pero menos divertido.

NHL BREAKAWAY '98
84% 3 Acclaim ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 4
Suave, rápido y con interesantes toques de estrategia, aunque gráficamente no llega al nivel de *Olympic Hockey 98* y *Wayne Gretzky's 3D Hockey '98*.

NUCLEAR STRIKE
84% 4 Proein ● 10.990 ptas. ● Nº 28 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Exp. Pak
Estupenda revisión del clásico juego de helicópteros, con absorbentes misiones a porrillo.

OPERACIÓN WINBACK
83% 4 Virgin ● 1-4 jugad. ● Controller pak ● Rumble Pak ● Nº 30
Tiene un aspecto un poco descuidado, pero está lleno de diversión sigilosa. Combinación de *GoldenEye* y *Metal Gear Solid.*

PGA: EUROPEAN TOUR GOLF
84% 4 Infogrames ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En Cart. ● Nº 28
Es feíto, pero tiene una jugabilidad muy bien resuelta. Una atractiva propuesta para los fans del golf.

PERFECT DARK
97% 5 Rare ● 10.990 ● 1-4 jugad. ● Controler Pak ● Rumble Pak ● Expansión Pak ● Nº 31

El único juego capaz de arrebatar la corona a *GoldenEye*. Jugable a más no poder y con tantas opciones que te absorberá por completo. La joya de la N64.

PILOTWINGS

89% 5 Nintendo ● 5.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1
Todo un clásico de N64. El simulador de vuelo más raro, suave y original de cuantos se han visto. ¡Y muy divertido!

POKéMON STADIUM

90% 5 Nintendo ● 12.990 ptas. ● 1-4 ● En cart. ● Tran. pak ● Rum. pak ● Nº 30
Carga los monstruos de GB en tu N64 y hazlos combatir en gloriosas 3D. Divertidísimo.

QUAKE II
91% 4 Proein ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Expansion Pack ● Controller Pak ● Nº 21

Efectos de luz impecables, monstruos poligonales, un sabroso deathmatch para dos jugadores y helectolitros de sangre.

RAINBOW SIX

89% 4 Proein ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak. ● Rumble Pak ● Nº 25
Complejo juego de sigilo donde un disparo mata y la táctica es muy importante. Brillante.

RAYMAN 2

90% 4 Ubi Soft ● 9.995 ● 1 jug. ● Cont. Pak ● Rumble Pak ● Exp. Pak ● Nº 24
Otro héroe desmembrado de la factoría Ubi Soft protagoniza un plataformas claramente deudor de *Mario*.

READY 2 RUMBLE
82% 3 Infogrames ● 9.995 ptas. ● 1/2 jugad. ● Rumble pak ● Controller pak ● Nº 26
Simulador de boxeo algo lento pero simpático y muy entretenido.

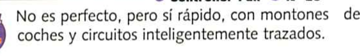
RESIDENT EVIL 2

95% 5 Virgin ● 1 jugad. ● Rumble pak ● Exp. pak ● Mem. en cart. ● Nº 26
Súper terrorífico, aunque breve, festival zombi. Da la talla en modo de alta resolución.

RIDGE RACER 64

93% 5 Nintendo ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● En cart. ● Cont. Pak ● Nº 29
Los mejores momentos de la serie para PSX más algunos extras exclusivos para N64.

ROADSTERS
85% 4 Titus ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 25


No es perfecto, pero sí rápido, con montones de coches y circuitos inteligentemente trazados.

ROCKET: ROBOT ON WHEELS

88% 4 Ubi Soft ● 9.995 ● Exp. Pak ● Rumble Pak ● Cont. Pak ● Nº 25
El plataformas más original que jugarás en mucho tiempo. Realmente sorprendente.

ROGUE SQUADRON

94% 5 Nintendo ● 9.490 ● 1 jug. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 20
Un *shoot 'em up* fabuloso con los mejores paisajes nunca vistos en una N64. Le sobran la linealidad de la acción y una pizca de niebla, pero su jugabilidad es maravillosa.

SAN FRANCISCO RUSH

87% 3 Acclaim ● 6.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 2
La infinidad de tramos secretos, ítems y saltos te harán dudar entre si es un juego de carreras o un… ¿plataformas? Muy raro.

SHADOWMAN

95% 5 Acclaim ● 10.490 ● 1 jug. ● Rumble Pak ● Cont. Pak ● Expansion Pak ● Nº 22
Mundos enormes y maravillosos, un guión soberbio, asesinos en serie y barniz de magia vudú. Imprescindible.

SNOWBOARD KIDS
90% 5 Nintendo ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 4
A pesar de que el aspecto de sus personajes es un tanto infantil, *Snowboard Kids* es un fantástico juego de carreras: rápido, suave y muy jugable.

SOUTH PARK CHEF'S LUV SHACK
82% 3 Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 25
Una copia de *Mario Party* llena de palabrotas en inglés. Dura poco, pero es divertido.

SOUTH PARK RALLY
89% 4 Aclaim ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 27
Misiones, rivales CPU en multijugador e infinidad de personajes South Park. Un juego estupendo.

SPACESTATION SILICON VALLEY
83% 3 Take 2 ● 9.490 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 13
Tremendamente simpático, pero aún más complicado. Su aspecto colorido y casi infantil no se correponde con sus puzzles imposibles y su retorcida mecánica de juego.

STAR WARS EPISODE 1: RACER

88% 5 Nintendo ● 9.490 ● 1-2 jugad. ● Rum. Pak ● Exp. Pak ● En cart. ● Nº 20
Vertiginosas carreras futuristas, con la clase de atmósfera que sólo puede conseguir un juego Star Wars.

SUPER MARIO 64

96% 5 Nintendo ● 7.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1
El plataformas en 3-D de los plataformas en 3-D. El debut de Mario en los 64 bits todavía es, para muchos, el mejor juego de N64.

SUPER SMASH BROS

90% 5 Nintendo ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 25
Jugabilidad prodigiosa en este *beat 'em up* con plataformas súper ultra original. Divertidísimo.

THE NEW TETRIS

90% 5 Nintendo ● 9.990 ● 1-4 jug. ● Rumble Pak ● En cart. ● Expansion Pak ● Nº 22
Una exquisita actualización del clásico de los puzzles digna de su huésped, la muy honorable N64.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING



86% 4 Proein ● 11.990 ptas. ● 1-2 jugad. ● Rum. Pak ● Exp. Pak ● Nº 30 ● Controller pak

Simulador de *skateboard* muy jugable con énfasis en las tremendas acrobacias.

TOP GEAR OVERDRIVE



91% 4 Spaco ● 5.990 ● 1-4 jug. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13

Fantástico arcade de carreras, rápido y bien hecho. Compatible con el Expansion Pak, difícil, largo y variado. El mejor juego de carreras de N64... después de *V-Rally 99*.

TOP GEAR RALLY 2



92% 5 Proein ● 11.490 Ptas. ● Nº 28 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Exp. Pak

Brillante juego de carreras con manejo de arcade. Incluso tiene un generador de circuitos aleatorios.

TUROK Dinosaur Hunter



91% 4 Acclaim ● 4.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

A pesar del criticado abuso de la niebla, *Turok* sólo ha sido superado por *GoldenEye*..., y por *Turok 2*, claro. Un clásico.

TUROK 2: SEEDS OF EVIL



95% 4 Acclaim ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 12

Tiros a porrillo, puzzles fantásticos, gráficos excepcionales, animación perfecta, modo de alta resolución con la expansión de memoria... Imprescindible.

TUROK RAGE WARS



93% 5 Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Exp. Pak ● Rum. Pak ● Cont. Pak ● Nº 25

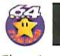
La tercera entrega de *Turok* se presenta como un entretenidísimo *shoot 'em up* consagrado a los *deathmatch*.

VIGILANTE 8: 2nd OFFENCE

63% 3 Proein ● 11.990 ● Exp. Pak ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 29

Visualmente bonita pero a la postre tediosa actualización del título original.

V-RALLY 99



94% 5 Infogrames ● 7.490 ● 1-2 jugad. ● Rum. Pak ● Controller Pak ● Nº 12

El mejor juego de carreras de Nintendo 64, con mucha diferencia. Supera en todos los aspectos al resto de los juegos de carreras de N64.

WAVE RACE 64



90% 4 Nintendo ● 5.990 ● 1-2 jugad. ● En Cart. ● Nº 1

Nuestras carreras acuáticas son la envidia de todas las consolas. ¡Hasta Konami lo ha clonado en versión arcade! No puede faltar en tu colección.

WCW WS NWO

82% 3 Konami ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 6

Un cartucho largo, completo y variado. Tipos duros en mallas de colores atizándose de lo lindo durante asaltos interminables.

WETRIX

81% 3 Infogrames ● 4.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 6

Puzzles de temática geológica. Edifica montañas y crea lagos en un recuadro. Casi tan complicado como divertido.

WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP

93% 5 Infogrames ● 9.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 23

Puede que tardes un poquito en pillarle el tranquillo, pero se trata de un ejemplar soberbio, con gráficos asombrosos y circuitos muy bien diseñados

WORMS ARMAGEDDON



85% 4 Infogrames ● 8.995 ● 1-4 jugad. ● Rum. Pak ● Cont. Pak ● Nº 25

Una brillante conversión del original para PC, con un multijugador excelente y paisajes aleatorios.

WWF ATTITUDE



88% 4 Acclaim ● 10.990 ● 1-4 jugad. ● Rum. Pak ● Cont. Pak ● Nº 22

Lo más parecido que encontrarás al verdadero wrestling en la N64. No te pierdas el modo crea-tu-jugador. Es para mondarse.

WWF WARZONE

85% 4 Acclaim ● 10.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 10



Un fantástico cartucho de *wrestling*. Gráficos que te dejarán helado y un control bestial, aunque el modo para un jugador llega a resultar monótono...

WWF WRESTLEMANIA 2000



90% 4 Proein ● 11.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 25

El mejor juego de lucha hasta la fecha. Jugable, completísimo y lleno de humor.

XENA: WARRIOR PRINCESS



85% 4 Virgin ● Rumble Pak ● 1-4 jugad. ● Cont. Pak ● Nº 25

Beat 'em up para cuatro jugadores rápido y bonito, pero con durabilidad limitada.

YOSHI'S STORY



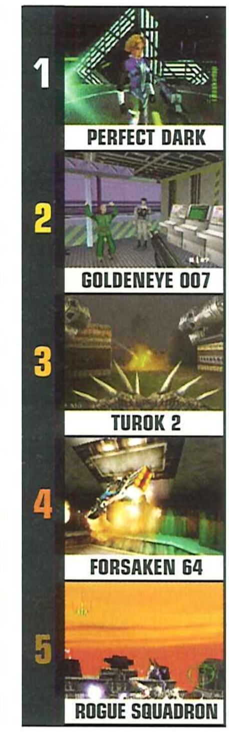
86% 5 Nintendo ● 6.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart ● Nº 4

Fabuloso plataformas en 2-D, con toda la jugabilidad de los clásicos para NES y SNES y con... el mismo aspecto. Simpático, divertido y retro.

40 WINKS GT ● 1-2 jugad. ● Nº 25	78%	3
A BUG'S LIFE Proein ● 1 jugad. ● 10.990 ● Nº 27	60%	3
AERO FIGHTERS ASSAULT Konami ● 1-2 jugad. ● Nº 4 ● 9.990	77%	1
AIRBOARDER 64 Spaco ● 1-2 jugad. ● Nº 13 ● 9.990	77%	1
ALL STAR BASEBALL Acclaim ● 1-4 jugad. ● Nº 9 ● 9.490	84%	3
BAKU BOMBERMAN Nintendo ● 1-4 jugad. ● Nº 1 ● 8.490	73%	1
BEETLE ADVENTURE RACING Konami ● 1-2 jugad. ● Nº 4 ● 9.990	77%	1
BOMBERMAN HERO Nintendo ● 1 jugad. ● Nº 11 ● 7.990	75%	1
BUCK BUMBLE Ubi Soft ● 1-4 jugad. ● Nº 11 ● 8.490	79%	2
CASTLEVANIA 64 Konami ● 1 jugad. ● Nº 17 ● 11.490 ptas.	84%	4
CASTLEVANIA: LEGACY OF DARKNES Konami ● 1 jugad. ● Nº 28 ● 11.990 ptas.	75%	3
CHAMALEON TWIST Infogrames ● 1-4 jugad. ● Nº 1 ● 4.990	70%	2
DUAL HEROES Spacoi ● 1-2 jugad. ● Nº 7 ● 9.990	65%	0
DESTRUCTION DERBY 64 NSC/GT ● 1-4 jugad. ● Nº 28 ●	67%	3

EARTHWORM JIM 3D Virgin ● 8.990 ● 1 jugad. ● Nº 25	78%	2
FLYING DRAGON Proein ● 1-2 jugad. ● Nº 18 ● 8.490	78%	2
HEXEN NSC/GTI ● 1-4 jugad. ● Nº 13 ● 5.490	69%	1
HOLY MAGIC CENTURY Konami ● 1 jugad. ● Nº 14 ● 11.990	72%	3
HOT WHEELS EA ● 1/2 jugad. ● Nº 26 ●	68%	3
MAGICAL TETRIS CHALLENGE Proein ● 1-2 jugad. ● Nº 24 ● 9.990	62%	2
MONSTER TRUCK MADNESS Proein ● 1-2 jugad. ● Nº 23 ● 10.490	71%	2
MULTI RACING CHAMPIONSHIP Infogrames ● 1-2 jugad. ● Nº 1 ● 13.490	71%	1
NBA HANGTIME Acclaim ● 1-4 jugad. ● 9.490	75%	1
NBA LIFE '99 EA ● 1-4 jugad. ● Nº 14 ● 9.490	64%	2
NBA LIFE 2000 EA ● 1-4 jugad. ● Nº 27 ●	70%	3
RAMPAGE 2 Mydway ● 1-3 jugad. ● Nº 11 ● 8.990	30%	0
RAT ATTACK Proein ● 1-4 jugad. ● Nº 26 ●	70%	3
RE-VOLT Acclaim ● 1-4 jugad. ● Nº 22 ● 9.990	73%	3
RAKUGA KIDS Konami ● 12.490 ● 1-2 jugad. ● Nº 14	80%	4
ROAD RASH 64 Proein ● 1-4 jugad. ● Nº 26 ●	69%	3
ROBOTRON 64 NSC/GTI ● 11.990 ● 1-2 jugad. ● Nº 9	80%	2
RUGRATS: TREASURE HUNT Proein ● 1-4 jugad. ● Nº 23 ●	69%	1
RUSH 2 GT ● 1-2 jugad. ● Nº 17 ● 5.990	62%	2
OLIMPIC HOCKEY 98 NSC/GTI ● 1-4 jugad. ● Nº 8 ● 3.990 ptas.	84%	1
QUAKE 64 NSC/GTI ● 1-2 jugad. ● Nº 8 ● 3.990 ptas.	79%	3
SCARS Ubi Soft ● 1-4 jug. ● Nº 13 ● 11.990 ptas.	79%	3
STARSHOT: SPACE CIRCUS FOREVER Infogrames ● 1 jugad. ● Nº 13 ● 6.990 ptas.	78%	2
SUPERCROSS 2000 EA ● 1-2 jugad. ● Nº 28 ● 9.990 ptas.	76%	2
TETRISPHERE Nintendo ● 1-2 jugad. ● Nº 4 ● 6.990 ptas.	73%	3
TONIC TROUBLE Ubi Soft ● 9.995 ● 1 jugad. ● Nº 23	80%	3
TOP GEAR RALLY Spaco ● 1-2 jugad. ● Nº 1 ● 8.990 ptas.	86%	4
TOY STORY Proein ● 1 jugad. ● Nº 26 ●	77%	3
TWISTED EDGE SNOWBOARDING Kemko ● 1/2 jugad. ● Nº 19 ● 10.990	65%	2
VIGILANTE 8 Proein ● 1-2 jugad. ● Nº 18 ● 10.490 ptas.	74%	3
VIRTUAL POOL 64 Proein ● 1-2 jugad. ● Nº 18 ● 10.490 ptas.	77%	4
WAYNE GRETZKY'S HOCKEY NSC/GTI ● 1-2 jugad. ● 8.990 ptas.	75%	3
WCW MAYHEM EA ● 1-4 jugad. ● Nº 28	78%	3
WCW NITRO T. HQ ● 1-4 jugad. ● Nº 17	50%	3

DE TIROS LARGOS









Deseo suscribirme a *Magazine* 64 por un año (12 números) al precio especial de 3.825 ptas. (15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente.
Europa: 5.525 ptas. Resto del mundo: 7.325 ptas.

Nombre y apellidos: ....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: ......................................C.P.: ....

Teléfono: ....

Forma de pago ....

❑ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

❑ Tarjeta de crédito.

❑ VISA (16 dígitos) ❑ American Express (15 dígitos)

N.° ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Nombre del titular: ....

Caducidad: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros: ....

Calle: ....N.°: ....

Población: ..................................C.P.: ....Provincia:..........

N.° ❑❑❑❑ (clave del banco) ❑❑❑❑ ❑❑ (clave y n° de control de la sucursal) ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑ (N° de cuenta o libreta)

Nombre del titular de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. Se sirvan de tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones S.A.:

Firma del titular:

........................., a .... de .... de 199 ......
(población) (fecha) (mes) (año)

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63

Y EL MES QUE VIENE...

64 MAGAZINE Nº 33

TRUCOS
PRIMERA ENTREGA DE NUESTRA GUÍA DE PERFECT DARK

BANJO-TOOIE
¡REVELAMOS SUS SECRETOS!

Últimas noticias de
THE WORLD IS NOT ENOUGH
TUROK 3
CONKER'S BAD FUR DAY

ANALIZAMOS
TAZ EXPRESS
F1 RACING CHAMPIONSHIP

GUÍA DE COMPRAS 64

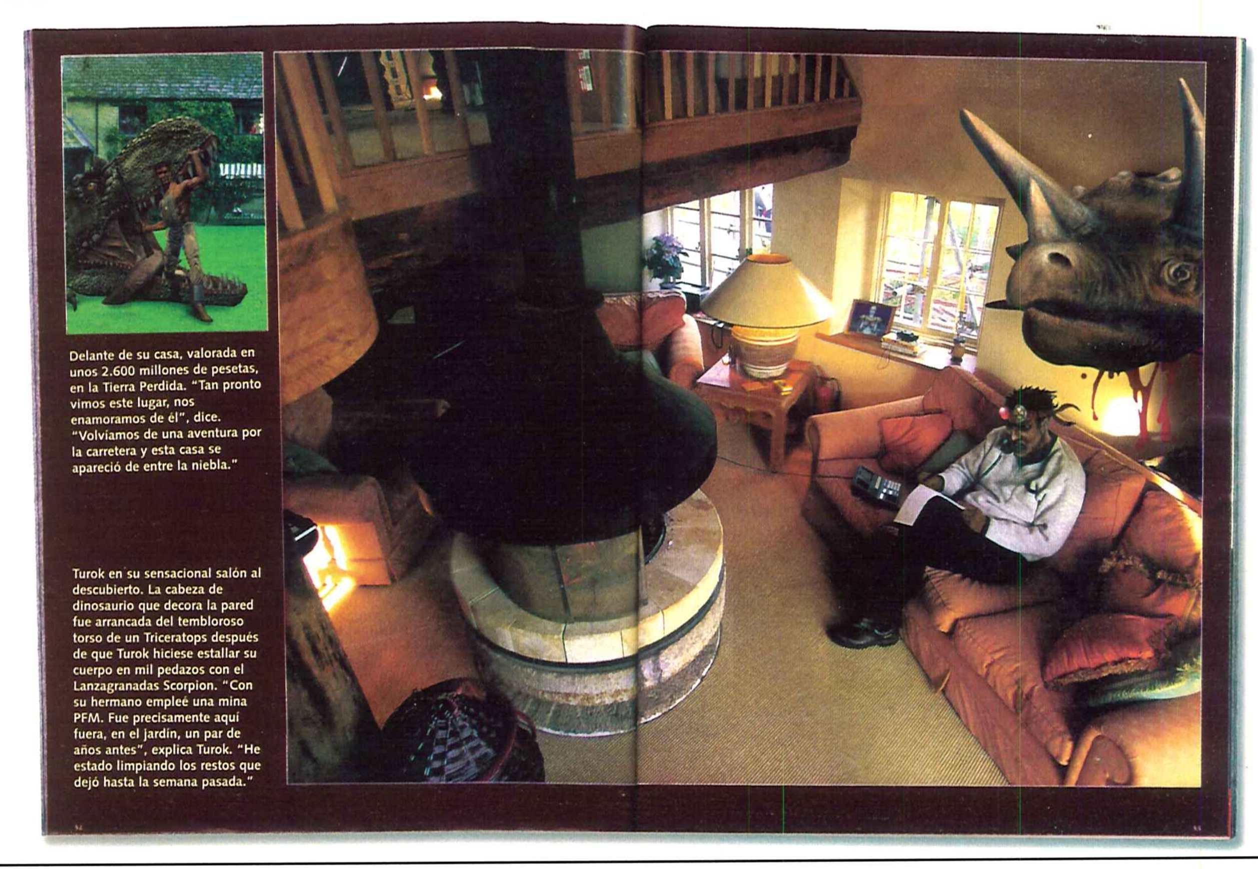
Un día en la vida de la salvaje estrella de TUROK

El famoso cazador prehistórico nos invita a conocer su nueva mansión.



Turok sale de la confortable 'habitación sanguinaria', el matadero de animales que construyó con huesos de Triceratops. "En esta sala es donde pruebo mis armas", dice entusiasmado. "Los vecinos de por aquí son un poco quisquillosos –'estás haciendo mucho ruido', 'deja de disparar' y bla, bla, bla-, así que... he acelerado las partículas de sus perros", concluye en tono burlón. Se ríe a mandíbula batiente antes de añadir: "Después –y esto es genial– he usado el Cronocetro sobre su poblado. Cuando ellos vienen por aquí pidiendo comida, suelto a los perros para que los ataquen. Es muy *diver*".

Turok se relaja en su recién renovado salón de asueto. "Adon es el responsable de la mayor parte de la decoración", admite Turok. "Le encanta salir a comprar pinturas y muebles. Yo prefiero descuartizar animales y reducirlos a pedacitos con una cuchillo bien afilado", bromea.



Delante de su casa, valorada en unos 2.600 millones de pesetas, en la Tierra Perdida. "Tan pronto vimos este lugar, nos enamoramos de él", dice. "Volvíamos de una aventura por la carretera y esta casa se apareció de entre la niebla."

Turok en su sensacional salón al descubierto. La cabeza de dinosaurio que decora la pared fue arrancada del tembloroso torso de un Triceratops después de que Turok hiciese estallar su cuerpo en mil pedazos con el Lanzagranadas Scorpion. "Con su hermano empleé una mina PFM. Fue precisamente aquí fuera, en el jardín, un par de años antes", explica Turok. "He estado limpiando los restos que dejó hasta la semana pasada."



TUROK 3
SHADOW OF OBLIVION
MAGAZINE
64